Buku Panduan Guru Seni Rupa

untuk SD Kelas IV

Penulis
Muhamad Faisol Mufid
Sam Indratma

Penelaah
Bandi Sobandi
Adam Wahida

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penyunting
Syamsul Bachri
Nia Oktaviani Marisyah
Muhammad Iqbal Bukhari

Ilustrator
Tri Hendro Irawan
Muhamad Erdi Pratama
Shandi Destian

Penata Letak (Desainer)
Kamilul Muttaqin
Mochamad Suprayogie

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Isi buku ini menggunakan huruf Amble, 12pt., Punchcut.
xii, 116 hlm.: 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Begitu pula dengan buku teks pelajaran sebagai salah satu bahan ajar akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak tersebut. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, *reviewer, supervisor*, penyunting, *ilustrator, desainer,* dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021

Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.

NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Seni rupa merupakan mata pelajaran yang akan mengajak para peserta didik untuk menjelajahi berbagai kemungkinan teknik dan keterampilan, media/alat yang digunakan serta cerita dan gagasan yang hendak disampaikan. Tujuannya adalah untuk menggali dan mengembangkan potensi dan kualitas para peserta didik baik dalam bidang seni rupa maupun bidang-bidang yang lain.

Jadi, dalam pelajaran seni rupa kita tidak semata mempelajari tentang seni rupa (*learning about art*) melainkan melihat hubungan bidang-bidang lain dengan seni rupa (*learning with art*) dan mempelajarinya melalui seni rupa (*learning through art*). Dengan demikian seni rupa menjadi wahana yang menjembatani seni rupa dengan mata pelajaran yang lain dan menghubungan para perserta didik dengan lingkungan alam serta sosial budaya di sekitar sekolah dan tempat tinggal para peserta didik.

Mengingat fungsi dan tujuannya, seni rupa dipandang sebagai mata pelajaran *universal* yang membantu mengembangkan berbagai potensi para peserta didik serta meningkatkan kualitas kemanusiaan mereka agar tumbuh sebagai pribadi yang peka terhadap lingkungan alam dan sosial, kreatif dan inovatif dalam mengerjakan suatu hal dan bertanggung jawab terhadap sikap yang dilakukan.

Penekanan utama dalam pembelajaran akan terletak pada dimensi praktik yang memperkaya pengalaman di mana para peserta didik akan diajak mengenali dan menjelajahi benda-benda, keluarga dan teman, serta lingkungan alam dan pengetahuan mereka sebagai sumber inspirasi dan bahan mentah untuk menghasilkan “karya seni”.

Dengan demikian, seni rupa bukan semata terdapat di galeri dan museum, melainkan terdapat di manapun kita berada dan dalam keseharian kita. Bunga dan kucing, aritmatika dan buah apel, ayah dan ibu, teman sebangku dan sepatu yang dikenakan, segala sesuatu (benda, alam, manusia dan pengetahuan) merupakan harta karun visual yang dapat digunakan oleh para peserta didik untuk mengembangkan gagasan, keterampilan, pergaulan dan kepribadian yang baik, manusiawi dan bermutu tinggi. Selamat datang di mata pelajaran seni rupa, temukanlah dunia dan jati dirimu di sana.

Jadikan mata pelajaran seni rupa sebagai kegiatan yang menyenangkan agar berbagai potensi para peserta didik dapat muncul dan tumbuh dengan leluasa. Jadikan lingkungan alam dan sosial di sekitar para peserta didik sebagai ruang penjelajahan untuk mengembangkan imajinasi, meningkatkan keterampilan dan menemukan sebuah dunia yang menakjubkan.

Penulis

Daftar Isi

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Pembelajaran dalam Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang agar guru mudah untuk memahami, menyampaikan dan mewujudkan kegiatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini mengacu pada capaian pembelajaran berbasis kompetensi, dengan kegiatan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa. Diharapkan buku ini dapat menuntun guru dalam memproses kegiatan pembelajaran sehingga menjadi jelas apa yang harus dilakukan pada aktivitas pembelajaran.

Cover Bab

Berisi:

1. Gambar yang berkaitan dengan judul bab yang akan kalian dalami
2. Tujuan Pembelajaran bab

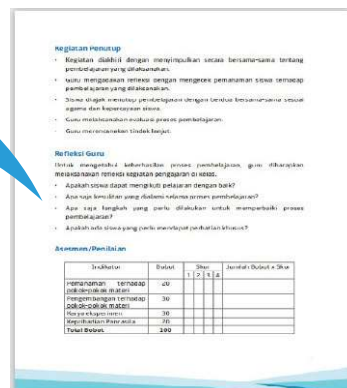
Sub-bab

Berisi:

1. Elemen dan Sub-Eleman Capaian
2. Profil Pelajar Pancasila
3. Tujuan Pembelajaran
4. Deskripsi
5. Prosedur Kegiatan Pembelajaran
6. Kegiatan Penutup

Penutup

Berisi:

1. Refleksi Guru
2. Asesmen/Penilaian

Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Gambar merupakan bahasa paling tua yang digunakan oleh umat manusia. Lukisan-lukisan pada dinding-dinding gua dari masa prasejarah menunjukkan hal tersebut. Gambar juga bahasa paling dini yang dikenal dalam pertumbuhan manusia sebagaimana anak terlebih dahulu mengenal melalui gambar sebelum melalui lisan apalagi tulisan. Dengan demikian, berpikir meggunakan gambar (*pictorial thinking*) merupakan kemampuan dasar (*primal*) yang mendorong sekaligus membuka kemampuan berpikir dengan bahasa-bahasa yang lain (tulisan dan angka).

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa gambar merupakan bahasa yang elementer dan *universal*, sehingga manusia dapat berkomunikasi dan mengekspresikan diri secara lebih mudah, leluasa dan kaya. Banyak gagasan yang sulit dituangkan dalam tulisan dapat disampaikan dengan baik melalui gambar, misalnya rambu-rambu lalu lintas, lambang sebuah negara dan agama, adegan dalam film, dan lagi yang lainnya.

Mata pelajaran seni rupa hendaknya menjadi wahana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir dengan menggunakan gambar di saat kemampuan mereka dalam bahasa lisan dan tulisan telah berkembang pesat. Pengembangan tersebut terkait kemampuan para peserta didik dalam menyampaikan dan memahami suatu hal serta dalam mengekspresikan diri mereka.

Praktik tersebut membutuhkan kemampuan kreatif yang perlu dipupuk melalui pelatihan dan pembiasaan sejak dini dan berkelanjutan agar dapat berkembang seiring bertambahnya usia para peserta didik. Bersamaan dengan itu, berbagai potensi para peserta didik diharapkan dapat muncul dan berkembang, kepribadian mereka tumbuh dengan baik sehingga dapat beradaptasi dan memberi kontribusi terhadap lingkungannya.

Di samping berkaitan dengan kemampuan berpikir menggunakan gambar, seni rupa juga berkaitan dengan dimensi keindahan yang dapat medorong para peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang peka dan kreatif sehingga kehidupan yang dijalani menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bahkan menakjubkan. Sebab seni rupa bukan hanya berupa lukisan dan patung, tapi juga tentang gedung-gedung dibangun, kota-kota ditata, mobil dan pesawat angkasa luar dirancang.

Dorongan pada keindahan juga berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam memahami dan menyampaikan bahasa visual yang beragam, bergantung pada individu, latar belakang sosial dan budaya tertentu. Oleh karena itu, seni rupa memperkenalkan manusia sebagai makhluk yang unik dan beragam sehingga melatih tentang pentingnya memahami, menerima dan menyikapi perbedaan dengan baik.

Oleh karena itu, tujuan utama pembelajaran seni rupa dilakukan lebih untuk mengembangkan manusia (*art for human development*) daripada untuk mengembangkan seni (*human for art development*). Dalam mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran akan menekankan pada aspek praktis akan eksploratif dalam proses pembelajaran, dengan harapan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kognitif dan imajinatif dari para peserta didik.

Pembelajaran seni rupa yang menekankan dimensi praktis dan ekploratif tersebut dilakukan dengan menggunakan lingkungan alam dan sosial-budaya di lingkungan sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik sebagai "laborarium visual". Harapannya, agar para peserta didik dapat lebih mengenal lingkungan tempat tinggal mereka.

Di samping itu, pembelajaran seni rupa juga akan dikaitkan dengan pelajaran-pelajaran lain untuk melatih para peserta didik berpikir lintas disiplin.

Tujuan Pendidikan Seni Rupa
• Menekankan pentingnya seni untuk perkembangan manusia (*art for human development*) daripada manusia untuk perkembangan seni (*human for art development*) • Mengembangkan kemampuan berpikir dengan gambar (*pictorial thinking*) sebagai bahasa paling tua dan dini yang digunakan oleh manusia • Menekankan aspek praktis dan eksploratif untuk melatih kemampuan motorik, kognitif dan imajinatif para peserta didik • Menjadikan lingkungan alam (fisik) dan sosial budaya di sekitar sekolah dan tempat tinggal peserta didik sebagai laboratorium belajar agar para peserta didik dapat mengenal lingkungannya dengan baik sejak dini • Mengaitkan pelajaran-pelajaran lain dalam proses pembelajaran seni rupa dalam rangka melatih cara berpikir lintas disiplin, mengembangkan potensinya dalam bidang lain melalui seni rupa dan langkah awal menuju pemahaman yang *holistik* (menyeluruh)

Bagian 1: Karakteristik dan Elemen Pelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa sebagai wahana pengggalian dan pengembangan potensi kemanusiaaan peserta didik merupakan sebuah karakteristik berdasarkan metode pembelajaran, dimensi lingkungan alam, sosial dan budaya para peserta didik serta konteks pembentukan kepribadian sebagai warga negara Indonesia yang baik.

Berikut karakteristik pelajaran seni rupa:

- Memberi ruang bagi pelajar untuk melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang untuk mengekspresikannya
- Menumbuhkan jiwa yang menghargai keindahan, kemanusiaan dan toleransi melalui seni rupa
- Mampu mereka ulang sebuah pemahaman, mendokumentasikan proses dan menghargai proses selain pencapaian hasil akhir
- Menghargai keunikan dan kemajemukan ide nilai dan budaya

Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

A. Elemen Pembelajaran Seni Rupa

Dalam rangka mencapai tujuan dan mewakili karakteristiknya, pelajaran seni rupa didukung oleh beberapa elemen pembelajaran pada setiap materi pelajaran yang disampaikan kepada para peserta didik. Elemen-lemen tersebut adalah sebagai berikut:

Mengalami (*Experiencing*)

- Peserta didik mengenali, merasakan, bereksperimen dan merespon beragam sumber dari aneka gaya seni rupa, era dan budaya.
- Peserta didik mengeksplorasi media, bahan, alat, teknologi dan proses untuk menciptakan sebuah karya
- Peserta didik mengumpulkan dan merekam informasi dan pengalaman visual dari kehidupan sehari-hari

Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

- Peserta didik melihat, mengamati dan merasakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan dan kemudian mengekspresikan atau mengkomunikasikannya melalui berbagai medium seni rupa.
- Peserta didik mengenali berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya, namun sangat didukung untuk mengeksplorasi, bereksperimen dan menemukan caranya sendiri.
- Peserta didik mampu bekerja secara mandiri ataupun bergotong royong untuk menerapkan aneka keterampilan atau pengetahuan seni rupa yang memungkinkan mereka untuk menjawab kesempatan atau tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Menciptakan (*Making/creating*)

Peserta didik memilih dan menggunakan beragam medium atau teknik seni rupa tertentu yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan atau kemampuan

Merefleksikan (*Reflecting*)

- Peserta didik melihat, mengamati, membuat hubungan antara karyanya dengan dirinya sendiri dan orang lain.
- Peserta didik menyampaikan pesan atau gagasan dalam karyanya
- Peserta didik memberikan penjelasan, komentar, saran atau kritik atas karyanya sendiri maupun orang lain

Berdampak (*Impacting*)

Peserta didik memilih, menganalisis dan menghasilkan karya-karya seni rupa untuk dapat membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain, termasuk lingkungan atau makhluk lain

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase B (kelas 4-6), pada akhir mata pelajaran seni rupa peserta didik diharapkan memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) sebagai berikut:

Medium

Terbiasa secara mandiri menggunakan prosedur dasar dalam menerapkan aneka keterampilan dan pengetahuan dasar mengenai bahan, medium, alat, teknik, teknologi, prosedur dan proses dalam penciptaan karya seni rupa.

Eksperimen

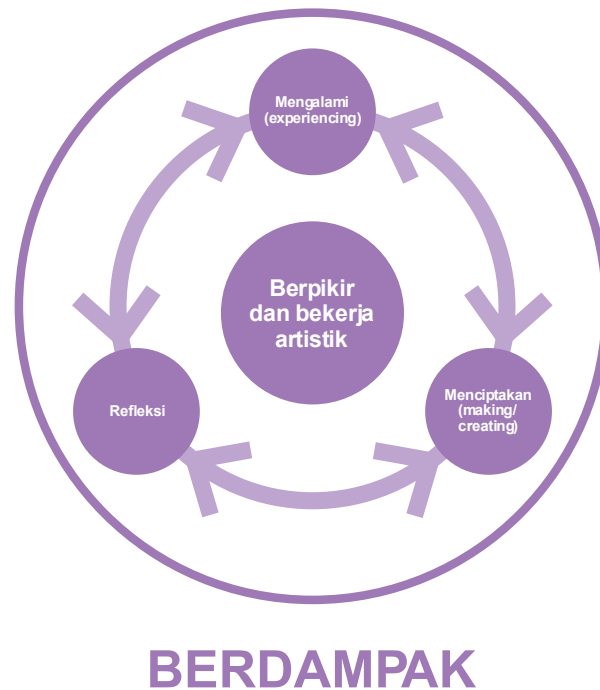
Peserta didik terbiasa bereksperimen dengan aneka elemen dan prinsip seni dan medium yang tersedia untuk menciptakan karya, namun peserta didik sangat didukung untuk mengeksplorasi dan menemukan cara atau gayanya sendiri.

Pengamatan

Peserta didik mengamati keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari, mengeksplorasi berbagai hal terkait keragaman budaya tersebut dan kemudian menciptakan karya seni rupa berdasarkan hasil pengamatan tersebut.

Konseptual

Peserta didik mengkomunikasikan dan merespon karya seni rupa dengan cara menyampaikan pendapat secara logis dan argumentatif dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Peserta didik mampu membuat sebuah karya yang berdampak bagi dirinya dan lingkungan terdekat

Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Dalam usaha memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) Fase B (kelas 4-6), proses pembelajaran seni rupa perlu dilakukan dengan memperhatikan fase dari tahap perkembangan kepribadian siswa sesuai usia mereka. Pada usia 10 tahun, peserta didik mulai memasuki masa pubertas sehingga secara fisik lebih kuat dan secara emosioal lebih dinamis (mudah berubah).

Kognitif

Peserta didik mulai memahami hari, bulan, dan tahun. Hafal dengan baik nama-nama bulan dalam satu tahun. Bisa membaca dan memahami isi sebuah paragraf secara utuh. Paham dalam hal penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam pecahan. Sudah bisa menulis cerita pendek. Tidak takut untuk mencoba tantangan baik pelajaran sekolah atau pelajaran lainnya.

Mental

Peserta didik mulai mengagumi apa yang dilakukan oleh orang dewasa dan menirunya, mempertanyakan apapun aturan yang diberlakukan untuknya. menerima prinsip yang dimiliki oleh orangtua atau yang berlaku di dalam keluarga, mengontrol perasaan yang dimiliki, baik amarah maupun rasa sedih.

Sosial

Peserta didik senang menghabiskan waktu dengan teman sesama jenis, semakin menikmati waktu dengan teman melakukan aktivitas kelompok, mulai suka berbagi rahasia dengan teman dekat. Membentuk kelompok pertemanan dan mulai mengkotak-kotakkan pertemanan, mulai mencari perhatian terhadap teman lawan jenis meski masih belum bisa santai bermain bersama. Masih mau mendengarkan orangtuanya, tapi beberapa anak mungkin menunjukkan rasa tak suka terhadap orang dewasa yang terlalu banyak mengatur

C. Ruang Lingkup Pelajaran Seni Rupa

Berikut ini adalah ruang lingkup materi pelajaran seni rupa yang akan diajarkan agar para peserta didik dapat meraih Capaian Pembelajaran (CP). Dalam ruang lingkup ini terdapat bagian-bagian terkait seni rupa (area dan elemen), lingkungan sosial-budaya, hubungan antar bidang ilmu dan elemen pembelajaran yang diperlukan pada setiap materi pelajaran.

Seni Rupa	Lingkungan Alam Benda dan Sosial Budaya	Hubungan antara Bidang Ilmu	Elemen Pembelajaran
Mengerti seni rupa dasar, menggunakan berbagai teknik dan mediumnya Melakukan eksperimen dengan teknik dan elemen-elemen seni rupa	Peserta didik diajak menjelajahi objek visual pada: Lingkungan sosial (keluarga, pergaulan sesama, pertetanggaan, pengamatan pada buku dan informasi yang dimiliki) Lingkungan kultural terkait kekayaan budaya pada lingkungan fisik, sosial dan ideasional/ intelektual yang dimiliki	Peserta didik diajak mengaitkan seni rupa dengan pelajaran-pelajaran yang lain untuk membentuk cara berpikir yang terbuka, terhubung dan *holistik*	Mengalami Memikirkan Mencipta Merefleksikan Mengkomunikasikan

6 Area dalam Seni Rupa	7 Elemen Seni Rupa
1. Gambar, Lukis, Kolase 2. Cetak 3. Desain 3D (Arsitektur, Seni Patung) 4. Tekstil & Busana 5. Fotografi 6. Desain Grafis	1. Garis 2. Bentuk 2D 3. Warna 4. Tekstur 5. Ruang 6. Bentuk 3D 7. Nilai Warna

Bagian 2: Perencanaan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa:

- Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya
- Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada
- Kesesuaian dengan alur fase perkembangan usia siswa
- Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak
- Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik
- Tahapan perencanaan : jangka pendek (harian, mingguan, bulanan), jangka menengah (tri wulan atau semester) dan jangka panjang (satu tahun ajaran)

A. Tahapan Perencanaan

1. Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan jangka panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Perencanaan ini sebaiknya:

- Memperhitungkan waktu pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah, dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli
- Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda

  Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Kami sangat menyarankan anda untuk bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung namun cair dan tidak mengikat agar anda leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan baik anda sendiri maupun siswa anda.

Tantangannya mungkin terletak pada perencanaan pembelajaran bersama-sama dan membuat hubungan antara seni rupa dengan mata pelajaran lain. Ini akan membantu anda untuk mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

2. Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail. Perencanaan ini dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Dalam merencanakan untuk jangka menengah ini sebaiknya Anda memperhitungkan waktu terlebih dulu, kemudian sesuaikan rencana anda sesuai dengan kebutuhan siswa Anda sejalan dengan perkembangan pada term atau semester yang sedang berlangsung.

Perencanaan jangka menengah sebaiknya :

- Mempertimbangkan pengetahuan atau skill apa saja yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini
- Apa saja pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini?
- Apakah ada pelajaran yang berulang atau harus diulang? Apakah fokus pelajaran itu?
- Apa pendekatan yang akan kita gunakan dan kegiatan apa saja yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran ini?
- Apa kata kunci pelajaran ini?
- Apa sumber daya kunci pelajaran ini?

3. Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)

Perencaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang Anda pilih.

RPP ini sebaiknya:

- Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- Dapat sinambung atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas (*different ability*) atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas

B. Pembuatan RPP

1. Persiapan
2. Tujuan Pembelajaran
3. Kosa Kata
4. Eksplorasi
5. Aktivitas
6. Bereskan dan Bersihkan
7. Evaluasi
8. Ekstensi

Perencanaan Jangka Panjang

Langkah 1 : Evaluasi Waktu dan Sumber Daya
Langkah 2 : Memutuskan Pendekatan Belajar dan Struktur Pembelajaran
Langkah 3 : Struktur dan Urutan Pembelajaran

Perencanaan Jangka Menengah

Langkah 4 : Struktur Topik/Kegiatan Pembelajaran

Perencanaan Jangka Pendek

Langkah 5 : Membuat Rencana Pelaksaan Pembelajaran
Langkah 6 : Evaluasi

Bagian 3: Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana peserta didik terlibat penuh dan mengalami pembelajaran ketimbang hanya duduk pasif mendengarkan dan mengikuti atau mengimitasi semata. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat mereka dan menjawab tantangan atau kesempatan yang ada.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas, bahkan berkolaborasi dengan pelajaran lain atau masyarakat sekitar.

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan pembelajaran dapat digabungkan dengan pelajaran lain dan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Yang terpenting adalah peserta didik terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran peserta didik itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya), menggunakan aneka variasi bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau kegiatan kelas. Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran anda sebagai guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya anda juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan esensial dan menyemangati peserta didik untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

A. Anjuran Sikap

Anda sangat dianjurkan untuk mengajak peserta didik untuk :

- Mengalami bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Peserta didik juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya
- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.
- Sebagai guru, Anda sangat dianjurkan untuk:
- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- Turut mengalami alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan peserta didik menyaksikan bagaimana Anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
- Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja Anda tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman professional. Tujuannya adalah peserta didik terbiasa berpikir seperti seniman : kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan suka bermain (playful).
- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari Anda sebagai guru untuk dapat menerima ketidakjelasan (*ambiguity*), kegagalan dan perbedaan.
- Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespon kebutuhan peserta didik dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat peserta didik secara emosional.

Pengetahuan dasar alat dan bahan

1. Pensil terbuat dari grafit murni

B menginformasikan ketebalan (Boldness) yang berarti kandungan grafitnya lebih banyak

H menginformasikan kekerasan komposisi leadnya yang berarti kandungan tanahliatnya lebih banyak

Angka didepan huruf memperlihatkan tingkat ketebalan/kekerasan komposisi suatu pensil. Misalnya 2H akan lebih keras dari H/HB atau 2B akan lebih lembut dan tebal di bandingkan B. HB berarti memiliki kedua sifat keras dan tebal.

2. Pensil mekanik

Memiliki rongga selongsong yang dapat di isi dengan sebatang grafit murni yang akan keluar dari lubang pensil

Besaran batang grafit atau lubang pensil yang umum digunakan adalah 0.5 mm dan 0.7 mm

3. Pewarna Kering

Pewarna yang tidak membutuhkan air untuk penggunaannya

a. Pensil Warna

terbuat dari campuran lilin /oil dengan pigmen warna dan agen pengikat, goresan pensil warna tidak bisa dihapus

b. Spidol

sejenis pena yang memiliki sumber tinta sendiri dan ujungnya terbuat dari serat berpori yang ditekan seperti kain biasanya tinta spidol berbahan dasar alkohol sehingga membutuhkan tutup agat tidak mengering

c. Krayon

terbuat dari lilin dan berbentuk batangan mengkilap

d. Oil Pastel

pastel minyak terbuat dari lilin dan minyak seperti krayon namun sifatnya lebih berminyak lengket dan mudah luntur, sehingga mudah untuk dicampur dengan gosokan tangan

4. Pewarna Basah

Pewarna yang memerlukan air untuk dapat digunakan umumnya berupa cat, seperti :

5. Pewarna Kering dan Basah

Pewarna yang dapat digunakan kering dan basah

Pensil warna aquare perpaduan pensil dan cat air

7. Penghapus

Umumnya terbuat dari karet dalam aneka warna dan digunakan untuk menghapus goresan pensil

8. Penggaris

Alat pengukuran ini umumnya terbuat dari palstik / besi dan memiliki ukuran dalam Inch, centimeter dan milimeter

9. Rautan

Alat untuk menajamkan pensil tersedia dalam berbagai ukuran pensil

10. Gunting

Alat yang digunakan untuk memotong media yang tipis seperti kertas, karton, rambut, kain atau serat

11. Kertas

Terbuat dari bubur serat kayu dan memiliki aneka gramasi (berat dan ketebalan kertas)

12. Lilin / Plastisin

Lilin lentur yang mudah dibentuk dalam aneka warna umumnya berminyak

13. Tanah liat / lempung

Tanah yang memiliki sifat lentur plastis dan mudah dibentuk. Tanah liat merupakan bahan dasar tembikar, untuk membuat tembikar bentuk yang di buat dari tanah liat harus dibakar dalam waktu tertentu

14. Klip

Penjepit untuk menyatukan beberapa kertas atau plastik

15. Pengokot / Stapler

Alat dari besi yang digunakan untuk memaut dua bagian menjadi satu

B. Topik Pembelajaran

Pada bagian ini terdapat topik-topik pelajaran seni rupa sebagai materi yang bisa diajarkan secara berurutan atau dilakukan sesuai kebutuhan. Secara umum, topik-topik yang tersedia mengajak para peserta didik untuk menjelajah lingkungan, medium, teknik, gagasan dan imajinasi. Di samping itu juga mengarahkan para peserta didik untuk berinovasi membuat produk tertentu. Dengan demikian diharapkan mampu mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam berbagai bidang melalui seni rupa, serta menjadi pribadi yang mengerti dan peduli dengan lingkungan alam serta sosial-budaya di sekitar mereka sehingga meningkatkan kualitas manusia Indonesia di masa depan.

Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu ?

Apakah kamu menyukai karyamu ?

Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki ?

Mengapa kamu ingin memperbaikinya ?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 1

Menggambar Rumah Tetangga

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Memperkenalkan teknik perspektif dalam seni rupa
2. Mengajak peserta didik mengenal tetangga mereka
3. Melatih kepekaan sosial peserta didik di lingkungannya

A. Elemen dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

Akhlak Beragama: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

Akhlak kepada manusia: Menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.

Berkebinenkaan Global

Komunikasi dan Interaksi antar udaya: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

Bergotong-Royong

Kolaborasi: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas.

Bernalar Kritis

Memperoleh dan Memproses Informasi Dan Gagasan: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal lingkungan sosial dan fisik (arsitektur rumah) sekitar (tetangga)
2. Siswa dapat memahami kehidupan dan rumah para tetangga
3. Siswa dapat memilih salah satu rumah yang paling dikenali dan dianggap paling menarik sebagai objek gambar/lukis
4. Siswa dapat membuat gambar rumah tetangga yang telah dipilih berdasarkan prinsip seni rupa (sketsa, warna dan perspektif)

D. Deskripsi

Menggambar rumah tetangga merupakan wahana untuk mengenal bangsa kita yang majemuk baik status/pekerjaan, jenis kelamin (gender) serta etnis dan agama. Kita perlu memperkenalkan realitas tersebut kepada siswa agar mereka dapat mengenal, memahami dan bersikap baik di tengah lingkungan sekitar yang beragam. Dalam menggambar rumah tetangga, para siswa diajak mengenal dan memahami kehidupan para tetangga, pemandangan rumah sambil diperkenalkan prinsip seni rupa dasar yaitu sketsa, perspektif dan mewarnai.

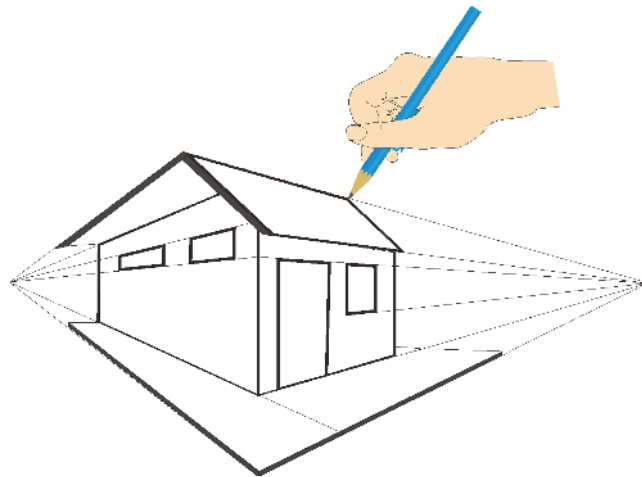
E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

a. Memperkenalkan lingkungan sekitar yang beragam

Kita tinggal di sebuah lingkungan, namun terkadang kita kurang mengenal dan memahaminya dengan baik, kendati pemandangan alamnya sering kita saksikan dan orang-orangnya sering kita jumpai dan bahkan berbincang dengan akrab. Salah satu penyebabnya adalah karena kita belum memikirkan dan mengamatinya secara seksama, baik lingkungan fisik maupun sosialnya. Di antaranya adalah dengan memperhatikan bentuk-bentuk rumah, jenis pekerjaan, etnis dan agama para tetagga kita. Jika hal tersebut dilakukan, kita akan menjadi sadar betapa kayanya dunia kecil di sekitar kita. Melalui seni rupa, praktik pengamatan tersebut dapat menjadi pengalaman yang menarik karena siswa akan terlibat secara langsung dengan objek yang digambar/lukis.

b. Prinsip-prinsip seni rupa yang diperkenalkan

Dalam menggambar rumah tetangga, metode yang digunakan adalah dengan cara meniru (mimetis) secara sederhana objek yang telah dipilih oleh siswa. Adapun prinsip seni rupa yang diperkenakan adalah sketsa objek, perspektif (tampilan objek berdasarkan sudut dan jarak padang) dari depan dan warna (disesuaikan objek yang dilukis)—namun, siswa diperbolehkan memberi bentuk, warna dan perspektif yag berbeda dengan alasan tertentu (misalnya ukurannya tampak kecil karena terlihat dari jauh, warnanya lebih cerah karena terlihat di pagi hari). Guru dapat mempelajari masing-masing prinsip tersebut secara mandiri dari berbagai sumber terbuka dan menjelaskanya secara sederhana kepada siswa.

Gambar 1. Perspektif Dasar Rumah
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

c. Lingkungan alam dan sosial sebagai kesatuan

Dua pokok di atas (a dan b) disampaikan sebagai kesatuan dalam pembelajaran agar melalui seni siswa mengenal lingkungan dan melalui lingkungan siswa mengenal seni. Guru dapat memulai dengan menceritakan lingkungan sosial dan alam sekitar untuk memancing pikiran dan imajinasi siswa. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk menceritakan kehidupan para tetangga, bentuk rumah mereka dan rumah yang akan dipilih sebagai objek untuk digambar/lukis.

Gambar 2. Perspektif Hasil Rumah
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

d. Tahapan dan alat menggambar

Sebaik-baiknya karya seni adalah karya yang berangkat dari pemahaman yang baik terhadap objek yang gambar/dibuat. Dari pemahaman yang baik diharapkan dapat berkembang menjadi manfaat berupa pengetahuan sosial dan arsitektural sederhana, sikap (santun dan peduli dengan tetangga) dan cita-rasa (keindahan). Proses untuk mendapatkannya perlu dilakukan secara bertahap sebagai berikut:

1. Mengenal lingkungan alam (rumah) dan sosial sekitar (para tetangga)
2. Menentukan perspektif (sudut dan jarak pandang rumah yang digambar/ lukis)
3. Membuat sketsa
4. Mewarnai

Adapun alat-alat yang dibutuhkan adalah sebagai berikut

1. Pensil atau pena
2. Kertas
3. Pewarna (spidol, krayon atau cat air)

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

- Guru melakukan apersepsi
- Guru mempersiapkan materi pembelajaaran
- Guru mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan

- Guru menyampaikan materi pelajaran dan mematik siswa untuk berpikir dan berimjinasi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik:
- Bagaimana kehidupan para tetanggamu? Apa saja pekerjaan, etnis dan agama mereka?
- Apa saja bentuk rumah-rumah mereka?
- Rumah siapa yang kalian sukai dan mengapa?
- Sudahkan kalian memilih salah satu rumah untuk digambar/dilukis?

b. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran serta perkembangan siswa. Sejalan dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa maka guru dapat memilih model atau metode yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Model Pembelajaran Berbasis Penemuan (*discovery learning*). Model pembelajaran tersebut bercirikan (1) penjelajahan terhadap objek, (2) menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki (berdasarkan pengalaman) dan pengetahuan baru yang diperoleh di sekolah (atau sumber lain), (3) berpusat pada siswa. Selain tiga pokok di atas, model pembelajaran tersebut juga dapat dikembangkan ke arah abstraksi dan generalisasi (misalnya, terkait topik pembelajaran unit ini menjadi tahu tentang bentuk-bentuk rumah, jenis-jenis pekerjaan, etnis dan agama para tetangga). Mengingat kesulitannya, pokok terakhir tersebut tidak perlu disampaikan kepada siswa kecuali jika dapat dijelaskan secara sederhana.

Berdasarkan model pembelajaran tersebut, topik Menggambar Rumah tetangga dapat dilakukan sebagai berikut:

1) Pengenalan materi pembelajaran

Dalam memperkenalkan materi pembelajaran, guru hendaknya menyampaikan secara naratif (bercerita) tetang kehidupan para tetangga serta rumah-rumah mereka. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenal sejarah lingkungan sosial mereka. Siswa juga diberi kesempatan untuk menceritakan tetangga yang mereka kenal dan rumahnya.

2) Penjelajahan terhadap lingkungan sekitar

Materi pembelajaran ini sangat menarik jika siswa diajak ke lapangan, mengenal tetangga dan menggambar rumah mereka. Praktik ini akan menjadi pengalaman yang berharga karena siswa belajar pengamatan secara langsung yang diharapkan membuka ide dan wawasan baru.

3) Penentuan objek yang digambar/dilukis

Dalam menentukan objek yang digambar/lukis, idealnya siswa dapat memilih berdasarkan tetangga yang paling dikenal dan rumah yang disukai. Namun, hal sebaliknya juga bukan merupakan masalah karena hal tersebut justru membawa siswa pada pengalaman dan pengetahuan baru. Berbagai kesempatan dapat diberikan untuk topik dan metode pembelajaran ini demi terbukanya berbagai kemungkinan seluas-luasnya.

4) Proses menggambar rumah tetangga

Topik Menggambar Rumah Tetangga dilakukan secara bertahap yaitu (1) pengenalan dan pemahaman objek rumah tetangga (2) menentukan perspektif (sudut dan jarak pandang) dan (3) mewarnai.

5) Refleksi bersama sesuai topik terkait

Topik pembelajaran ini dapat disempurnakan dengan refleksi bersama terkait kehidupan sosial dan rumah sekitar. Berbagai temuan yang diperoleh oleh siswa dapat menjadi bahan renungan bersama guru dan siswa agar melalui seni rupa kita mengenal lingkungan dan melalui lingkungan kita mengenal seni rupa. Tak ketinggalan, mengingat siswa merupakan subjek utama dalam pembelajaran, karya-karya mereka perlu diapresiasi dan dibicarakan dalam refleksi.

c. Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan isi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model/ metode pembelajaran yang relevan sesuai keadaan sekolah dan karakteristik siswa pada sekolah setempat.
- Untuk media/alat/bahan pembelajaran alternatif, guru dapat menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 2

Daur Ulang: Kerajinan dari Plastik Bekas

Alokasi Waktu :
2 kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menganalisis masalah sampah plastik dalam kelestarian lingkungan sekitar
2. Siswa dapat memilih dua bahan dari sampah plastik untuk dimanfaatkan dalam pembuatan seni kriya
3. Siswa dapat merancang seni kriya berdasarkan bahan sampah plastik yang telah dimilikinya
4. Siswa dapat membuat satu karya seni kerajinan dengan memanfaatkan sampah plastik

A. Elemen Dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1. Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bergotong-Royong**
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.

C. Deskripsi

Pada pembelajaran unit 2 ini siswa akan memahami masalah lingkungan terutama masalah limbah plastik di sekitar lingkungan sekolah atau luar sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih model pembelajaran berbasis proyek secara berkelompok atau model lain yang dipandang cocok untuk mengeksplorasi limbah plastik dan pemenfaatannya sebagai bahan untuk pembeuatan seni

kriya. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes tertulis dan uji kinerja membuat karya daur ulang limbah plastik menjadi seni kriya.

D. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

a. Plastik dan Masalah Lingkungan

Sampah plastik terus bertambah setiap hari hingga lingkungan kita dipenuhi oleh sampah jenis ini. Salah satu masalah dari sampah plastik adalah ia tidak bisa dilenyapkan atau dipunahkan sehingga jumlahnya terus bertambah seiring dengan benda-benda dari plastik yang terus diproduksi. Jalan keluar yang mungkin dilakukan adalah mendaur ulang sampah plastik atau mengolahkan menjadi benda yang berguna seperti vas bunga, wadah alat-alat tulis, akuarium atau hiasan.

b. Contoh-Contoh Bahan Limbah Plastik

Keberadaan bahan limbah plastik yang dapat digunakan untuk membuat karya seni kriya yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar kita. Beberapa contoh bahan limbah plastik, di antaranya: sedotan minuman, plastik bekas botol air kemasan dan lain sebagainya.

c. Merancang Seni Kriya Bahan Plastik

Topik pelajaran seni rupa kali ini adalah usaha memperkenalkan masalah lingkungan ini serta jalan keluarnya secara sederhana, yaitu mengolah sampah plastik menjadi benda yang berguna dan berharga.

Gambar 3. Seni Kria Bahan Plastik

Sumber : https://thegorbalsla.com/wp-content/uploads/2018/07/2-3.jpg

Sebelum membuat karya kriya dari bahan limbah plastik, para siswa di bawah bimbingan guru merancang sebuah karya kriya melalui pemanfaatan plastik. Sebagai contoh, guru dan siswa bisa membuat rancangan bunga plastik dati sedotan minuman dengan Langkah-langkah:

1) Mengumpulkan bahan sedotan plastik
2) Membersihkan bahan sedotan plastik agar aman
3) Menggambar model bunga plastik
4) Memotong bahan sedotan plastik sesuai rancangan gambar
5) Menyusun potongan bahan plastik sesuai rancangan
6) Mengkomposisikan bahan dengan memilih ukuran dan warna yang diiinginkan
7) *Finishing* karya

d. Membuat Benda Seni Kriya dari Bahan Plastik

Pada tahapan ini para siswa secara mandiri membuat seni kriya berupa bunga plastik yang berfungsi sebagai hiasan di ruangan. Teknik yang digunakan dengan cara memotong, mengikat, menempel dan mengkomposisikannya sehingga membentuk bunga dan rumpun bunga. Alat dan bahan yang digunakan, di antaranya:

- Sampah plastik dan kertas
- Gunting
- *Cutter*
- Lem kayu
- Lem kertas

E. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

1) Guru melakukan apersepsi
2) Guru mempersiapkan materi pembelajaran
3) Guru mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan
4) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini

5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik:

- Apa yang ditimbulkan dengan limbah plastik terhadap lingkungan kita?
- Apa kalian pernah melihat karya kriya yang memanfaatkan limbah plastik?
- Bagaimana cara membuat karya kriya dari bahan limbah plastik?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran serta perkembangan siswa. Sejalan dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa maka guru dapat memilih model atau metode yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Menurut *Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Guruan dan Kebudayaan (2020: 39), Project-based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah. Dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang diadaptasi *Tim Pusat Penilaian Guruan (2019: 9 -10)* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Penentuan proyek

- Siswa menentukan tema/topik proyek bersama guru.
- Siswa diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya baik secara kelompok maupun mandiri.
- Siswa menentukan jenis/wujud produk yang akan dihasilkan.
- Siswa bersama-sama guru menetapkan kriteria penilaian produk yang akan dihasilkan

2) Perancangan

- Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir dalam bentuk perancangan proyek yang berisi perumusan tujuan dan hasil yang diharapkan, pemilihan aktivitas untuk penyelesaian proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat

mendukung penyelesaian tugas proyek, dan kerjasama antar anggota kelompok.

- Siswa mengidentifikasi bagian-bagian produk yang akan dihasilkan dan langkah-langkah serta teknik untuk menyelesaikan bagian-bagian tersebut sampai dicapai produk akhir.

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

- Siswa dengan pendampingan guru menyepakati berapa lama proyek akan diselesaikan dan membuat jadwal pelaksanaan kegiatan.
- Siswa menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan tingkat kerumitan dari langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk serta waktu yang ditentukan bersama.

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan pengawasan (*monitoring*) guru

- Siswa mencari atau mengumpulkan data/informasi, teori, rumus yang kemudian diolah dan/atau digunakan untuk menyusun/mewujudkan bagian demi bagian sampai dihasilkan produk akhir.
- Siswa melakukan kegiatan proyek antara lain dengan: a) membaca, b) membuat desain, c) meneliti, d) mewawancara, e) merekam, f) berkarya, g) mengunjungi objek proyek, dan/atau h) akses internet (Panduan perancangan desain karya seni, lihat LKPD).
- Guru membimbing dan memonitor aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek mulai awal hingga akhir penyelesaian proyek.

5) Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek

- Siswa menyusun laporan hasil proyek dalam presentasi dan publikasi (dapat dilakukan di majalah dinding atau internet), dan pameran produk.
- Guru memimbing siswa selama menyusun laporan

6) Evaluasi proses dan hasil proyek

- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek.
- Siswa diberi kesempatan untuk melakukan refleksi dan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan proyek untuk memperbaiki kinerja dalam mengerjakan proyek berikutnya.
- Guru memberi umpan balik terhadap proses yang telah dilakukan selama penyelesaian proyek dan produk yang dihasilkan siswa.

c. Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan isi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan pembelajaran alternatif

- Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model/metode pembelajaran yang relevan sesuai keadaan sekolah dan karakteristik siswa pada sekolah setempat.
- Untuk media/alat/bahan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 3

Bereksperimen Dengan Tekstur

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami pengertian dan jenis-jenis tekstur
2. Siswa dapat mengetahui bahan-bahan alami untuk membuat tekstur
3. Siswa dapat mengetahui teknik pembuatan tekstur
4. Siswa dapat merancang sebuah tekstur berdasarkan ide, pengetahuan, bahan dan teknik yang dipelajari
5. Siswa dapat membuat tekstur sesuai rancangan yang dibuat

A. Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1. Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**:Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Berkebinenkaan Global**
- **Komunikasi dan interaksi antar budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami pengertian dan jenis-jenis tekstur
2. Siswa dapat mengetahui bahan-bahan alami untuk membuat tekstur
3. Siswa dapat mengetahui teknik pembuatan tekstur
4. Siswa dapat merancang sebuah tekstur berdasarkan ide, pengetahuan, bahan dan teknik yang dipelajari
5. Siswa dapat membuat tekstur sesuai rancangan yang dibuat

D. Deskripsi

Dalam menyampaikan materi pembelajaran unit 3 ini, guru menjelaskan tentang definisi, jenis dan bahan-bahan tekstur sebagaimana dalam buku paduan dengan dilengkapi contoh yang dekat dengan lingkungan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode berbasis penemuan (*discovery learning*) yang mengajak siswa menjelajah secara aktif dan berksperimen. Guru memberi tugas praktik dan memberikan evaluasi serta penilaian di akhir pelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran Kegiatan

1. Pokok-pokok Materi

a. Tekstur dan jenis-jenisnya

Tekstur merupakan permukaan setiap benda yang dapat diketahui coraknya dengan cara diraba. Pensil dan buku yang kita pegang, kursi yang kita duduki, wajah kita sendiri, permukaan tanah yang sering kita lewati, masing-masing memiliki teksturnya sendiri. Ada tesktur kasar, halus, bergelombang dan lain sebagainya.

Testur bisa dihasilkan dengan bermacam cara dan bahan. Misalnya dengan semen, kayu, pasir, bubuk bata merah, pasir, gergaji, tanah dan banyak lagi lainnya. Agar bisa lekat, biasanya unsur-unsur alam yang bertekstur tersebut dicampur dengan lem kayu, lantas ditaruh pada kanvas, kertas atau bidang tertentu sesuai keinginan dan kebutuhan kita.

Gambar 4. Ragam tekstur

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-LhFsrcLeHBg/U1jm8mL4hpI/AAAAAAAABTo/TRf4z0-J6Po/s1600/contoh-texture.png

Selain membuat tekstur nyata (dapat diraba) kita juga bisa membuat tesktur maya/semu (terkesan bertekstur namun aslinya tidak), misalnya menggambar batu atau pohon hingga terkesan bergelombang dan berserat. Biasanya, tekstur maya/semu digunakan untuk membuat model/rancangan sebelum kita membuat tekstur nyata.

Dalam sejarah seni rupa Indonesia terdapat beberapa seniman yang sering menggunakan tekstur. Misalnya, pelukis Affandi membuat tekstur dengan menggunakan cat yang tebal, pelukis Ahmad Sadali dan AD Pirous menggunakan bubuk marmer dan pelukis Fadjar Sidik menggunakan tekstur semu berupa bidang-bidang geomertis. Di beberapa daerah juga terdapat pelukis yang membuat tekstur dari daun dan bulu.

b. Teknik dan bahan pembuatan tekstur

Dalam membuat tekstur terdapat beberapa teknik yang telah dikenal dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran:

1) Tekstur dengan teknik *frottage* (meletakkan kertas di atas permukaan benda bertekstur, lalu kertas ditekan dan diarsir dengan pensil atau pastel).
2) Tekstur teknik *grattage* (menguaskan cat minyak warna gelap pada papan hingga kering lalu ditimpa warna terang selanjutnya digores-gores menggunakan benda runcing, seperti paku, sendok garpu, sisir)
3) Tekstur teknik tempel (kertas ditempelkan dengan lem secara merata di atas permukaan benda bertekstur kasar.
4) Membuat tekstur nyata dari lempengan tanah liat dengan cara dipukul-pukul/ditekan menggunakan batu bertekstur, digores dengan sisir, parut dan lain sebagainya.
5) Membuat tekstur dari bubuk batu bata atau bubuk kayu lalu ditaburkan di atas papan/triplek yang telah diberi lem.
6) Membuat tekstur semu dengan teknik *ebru/swirling* (cat minyak sejumlah 2 atau 3 warna di tuang dalam ember/nampan lalu dicampur dengan minyak dan air kemudian diaduk pelan agar warna-warna tesebut membentuk tekstur semu. Selanjutnya kertas putih dicelupkan pada larutan cat dalam ember tersebut lalu diangkat. Cat yang menempel pada kertas akan membentuk tekstur semu.

c. Manfaat membuat tekstur

1) Tekstur dapat mempertegas dan memperkuat gambar/lukisan yang dibuat
2) Tekstur menyatukan untur lukisan dan kriya/kerajinan dalam sebuah karya
3) Tekstur membuat kita bereksperimen dengan berbagai bahan alami di sekitar kita dan mengubahnya menjadi karya seni
4) Membuat tekstur melatih indera peraba dan penglihatan kita secara lebih seksama

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Pengajaran

1) Guru mempelajari deskripsi dan pokok-pokok materi pembelajaran yang telah disediakan
2) Guru menambah wawasan dari berbagai sumber lain yang tersedia
3) Guru memberi contoh lukisan bertekstur, bisa berupa lukisan, foto atau video
4) Guru menyiapkan media, alat, dan bahan yang diperlukan
5) Guru menyampaikan penjelasan tentang pokok-pokok materi kepada siswa
6) Guru memberi tugas eksperimen kepada siswa dengan memilih materi tekstur sesuai dengan lingkungan dan kondisi sekolah dan siswa
7) Guru memberi motivasi kepada siswa dalam bereksperimen dengan tekstur
8) Guru melakukan apresiasi dan evaluasi terhadap karya siswa serta memberi penilaian di akhir pembelajaran. Pada tahap ini, guru dapat mengajukan pertanyaan reflektif sebagai berikut:
    - Sejauh mana siswa dapat memahami pokok-pokok materi tentang tekstur?
    - Sejauh mana siswa dapat bereksperimen tentang tekstur?
    - Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan materi tersebut?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bereksperimen dengan tekstur, mengajarkan materi pembelajaran unit 3 bereksperimen dengan tekstur guru dapat menggunakan metode pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*). Prinsip model pemebajaran ini menekankan pada (1) penjelajahan terhadap pengetahuan dan pengalaman, (2) menyatukan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan dan praktik baru, (3) menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan model/metode pembelajaran tersebut, bereksperimen dengan tekstur dilakukan dengan mempelajari materi pokok yang tersedia, ditambah pengetahuan lain dari guru beserta contoh-contoh yang diberikan dan melakukan eksperimen secara sederhana dengan bahan yang tersedia.

1) Mengidentifikasi topik dan memperkenalkan bahan tekstur

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru memperkenalkan bahan-bahan alami di sekitar sekolah yang dapat digunakan untuk membuat tekstur.

2) Merencanakan tugas-tugas belajar

- Guru memberikan contoh tekstur yang mudah dikenali dan dipahami dan mengaitkannya dengan penjelasan dalam pokok-pokok materi pada unit ini (tentang mengenal dan bereksperimen dengan tekstur)
- Siswa melihat, mengamati, menentukan, membandingkan contoh-contoh tekstur bahan yang digunakan serta teknik pembuatannya
- Siswa diberi kesempatan untuk menentukan ide dan racangan membuat tekstur

3) Mengamati dan melakukan pendampingan

- Guru mengamati ide dan racangan pembuatan tekstur oleh para siswa
- Guru memberi stimulus untuk memperkaya ide dan rancangan siswa serta memberi motivasi dalam bereksperimen dengan tekstur
- Siswa mengerjakan rancangan menjadi karya seni rupa tekstur

4) Apresiasi dan evaluasi

- Guru mengajak siswa untuk menunjukkan karya tekstur yang dibuat oleh siswa
- Guru membuka ruang apresiasi terhadap karya siswa dengan meminta siswa menjelaskan karya dan pengalaman mereka dalam berkarya
- Guru melakukan evaluasi karya siswa berdasarkan pokok-pokok materi tentang tekstur

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

1) Sudahkan siswa memahami penjelasan Anda tentang tekstur?
2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 4

Membuat Bendera Hias

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasi bendera berdasarkan bentuk dan fungsinya
2. Siswa dapat membangun ide dan rancangan sebuah bendera hias
3. Siswa dapat membuat bendera sebagai gambaran dari suatu hal (jati diri, cita-cita atau suasana hati)
4. Siswa dapat menjelaskan tentang bendera hias ciptaannya

A. Elemen Dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Berpikir dan Bekerja Artistik

A.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Manusia**: Menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.
- **Berkebinekaan Global**
- **Mengenal dan Menghargai Budaya:** Dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
- **Mandiri**
- **Pemahaman Diri dan Situasi** : Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni, berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
- **Regulasi Diri**: dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya, dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasi bendera berdasarkan bentuk dan fungsinya
2. Siswa dapat membangun ide dan rancangan sebuah bendera hias
3. Siswa dapat membuat bendera sebagai gambaran dari suatu hal (jati diri, cita-cita atau suasana hati)
4. Siswa dapat menjelaskan tentang bendera hias ciptaannya

D. Deskripsi

Materi pembelajaran unit 4 berupa membuat bendera hias dapat diajarkan dengan model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) yang menekankan penjelajahan gagasan, imajinasi dan eksperimen. Model pembelajaran ini dilakukan dengan menyatukan berbagai unsur pengetahuan (misalnya, seni rupa dengan wawasan budaya mengenai identitas seseorang atau kelompok sosial) yang dimiliki siswa melalui pengalaman, penjelasan guru serta sumber lainnya. Di samping itu, model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran dengan berperan aktif. Selama proses pembelajaran, guru menyampaikan pokok-pokok materi yang telah disediakan, menambah pengetahuan dari berbagai sumber serta menyampaikannya secara inspiratif. Pada akhir pembelajaran, para siswa akan membuat sebuah karya yang diapresiasi bersama-sama serta dievaluasi dan dinilai oleh guru.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

Bendera merupakan produk seni rupa yang mengandung unsur desain (rancangan), warna, komposisi. Selain unsur seni rupa juga mengandung unsur budaya yaitu sebagai lambang identitas suatu negara atau kelompok, gambaran dari sebuah gagasan dan perasaan pembuatnya.

Pada unit pembelajaran kali ini, guru menjelaskan secara inspiratif mengenai bendera secara umum, memperhatikan berbagai jenis, fungsi dan bentuk-bentuknya. Setelah mengetahui gambaran bendera secara umum, guru membuka imajinasi para siswa mengenai bendera hias buatannya sendiri. Bendera tersebut dibuat untuk menggambarkan suatu hal dan dihias sedemikian rupa. Misalnya,

benderanya berupa huruf-huruf yang membentuk kalimat atau nama dengan diberi hiasan yang mewakili gagasan dan perasaan siswa. Bentuknya pun bisa segi empat, segitiga, bulat, bahkan bisa berbentuk figuratif misal binatang dan manusia.

Adapun unsur seni rupa yang diperkenalkan adalah komposisi, warna, rancangan dan ragam hias dekoratif. Komposisi penempatan, tata letak atau pengorganisian berbagai objek visual agar tampil menarik dengan adanya keteraturan, keseimbangan, ritme dan pusat perhatian (*focus of interest*) dalam sebuah karya seni. Rancangan atau desain (*design*) adalah perencanaan dalam sebelum objek dibuat agar memiliki fungsi, keindahan dan manfaat bagi manusia. Warna dalam seni rupa adalah pantulan cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Singkatnya, warna adalah pigmen dari sebuah benda. Dalam seni rupa terdapat warna primer yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain merah, biru, dan kuning. Warna primer bisa juga disebut sebagai warna pokok, warna dasar ataupun warna pertama. Kemudian warna sekunder sebagai hasil pencampuran warna-warna primer dengan. Warna sekunder sering disebut sebagai warna kedua. Terakhir adalah warna tersier sebagai campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Unsur seni rupa berikutnya adalah ragam hias dekoratif, yaitu hiasan yang berpola seperti batik, relief atau teralis.

Gambar 5. Menghias Bendera
Sumber : sidu.id/id/berita/cara-membuat-dekorasi-bendera-dari-kertas-origami

Dalam pembelajaran siswa diharapkan memahami unsur-unsur seni rupa tadi. Namun dalam eksperimen pembuatan bendera, siswa dapat melakukan seseuai kemapuan masing-masing sejauh menghasilkan sebuah karya yang menarik baik secara artistik maupun argumentatif (ide dan penjelasan dari karya yang dibuat). Bendera yang dibuat dari siswa dapat dilakukan dengan menggunakan kertas warna-warni yang dipotong dan dihias sesuai ide dan keterampilan masing-masing siswa. Secara sederhana, membuat bendera hias dari kertas dapat dilakukan sebagai berikut:

1) Siapkan alat kertas warna-warni, lem, gunting, spidol atau pena

2) Gunting sesuai bentuk dan ukuran sesuai rancangan

3) Hias masing-masing bendera

4) Satukan bendera-bendera tadi dengan tali

5) Beri lubang pengait kan dengan melipat bagian atas kertas dengan lem

6) Gantung ataun kibarkan benderamu!

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau model pembelajaran yang tepat.

a. Menjelaskan Pokok-pokok Materi

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran
- Guru menjelaskan pengertian, jenis, bentuk dan fungsi bendera
- Guru menjelaskan tentang bendera hias

b. Merencanakan Tugas-tugas Belajar

- Guru memberikan contoh obyek yang mengandung unsur-unsur seni rupa (komposisi, rancangan, warna, dan ragam hias dekoratif)
- Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang bendera hias.

c. Apresiasi Karya Siswa

- Guru meminta siswa menunjukkan bendera hias ciptaannya
- Guru mengajak siswa melakukan apresiasi berama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan
- Jika memungkinkan, jadikan ruang kelas sebagai galeri bendera
- Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya
- Apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran

d. Evaluasi

- Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera
- Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

e. Kegiatan Penutup

- Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Seni Dekoratif: Menggambar Taplak Meja dan Teralis

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengenal ragam hias dekoratif budaya Nusantara
2. Siswa mengetahui jenis-jenis ragam dekoratif Nusantara
3. Siswa dapat membuat ragam hias dekoratif secara sederhana
4. Siswa dapat lebih mencintai tradisi lokal khas Indonesia

A. Elemen Dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Berpikir dan Bekerja Artistik

A.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama:** Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Mandiri**
- **Pemahaman Diri dan Situasi:** Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras, mencoba bereksperimen, tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.
- **Regulasi Diri:** Dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya, dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.

- **Berkebinekaan Global**
- **Komunikasi dan interaksi antar budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

C. Deskripsi

Dalam menyampaikan materi unit pembelajaran ini, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan kemampuan siswa. Model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dapat dipilih sebagai alternatif. Model ini menekankan penyatuan (*sintesa*) pengetahuan lama dan baru, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, menekankan aspek penjelajahan dan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, materi pelajaran ini dapat menyertakan seni ragam hias tradisional dari daerah setempat sebagai pembelajaran. Guru menjelaskan materi dengan jelas dan inspiratif untuk membangkitkan daya tarik siswa. Dalam proses berkarya, guru dapat memberikan pengarahan dan pendampingan serta membuat apresiasi dan evaluasi pada akhir pelajaran.

D. Prosedur Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Seni dekoratif atau seni ornamen adalah karya seni yang dibuat untuk menghias atau mempercantik sebuah ruangan, lukisan, bangunan dan lain sebagainya. Indonesia memiliki banyak sekali seni dekoratif dengan motif yang sangat kaya. Misalnya, ragam hias pada berbagai kain daerah di dengan aneka motif, demikian pula dengan ukiran dan hiasan pada bangunan, gerabah, dan meubel, taplak meja dan teralis. Mengingat kita adalah negara tropis yang subur, kebanyakan motif berupa flora/tumbuhan.

Melalui materi seni dekoratif, para siswa akan diajak mengenal keindahan cita rasa seni dari daerah masing-masing. Kita bisa mengetahuinya dengan bertanya pada ibu kita tentang kain adat, rumah tradisional atau ukiran meubel. Dari ibu kita, kita akan mengetahui dari mana kain itu berasal, apa arti hiasannya serta bagaimana karya tersebut dibuat.

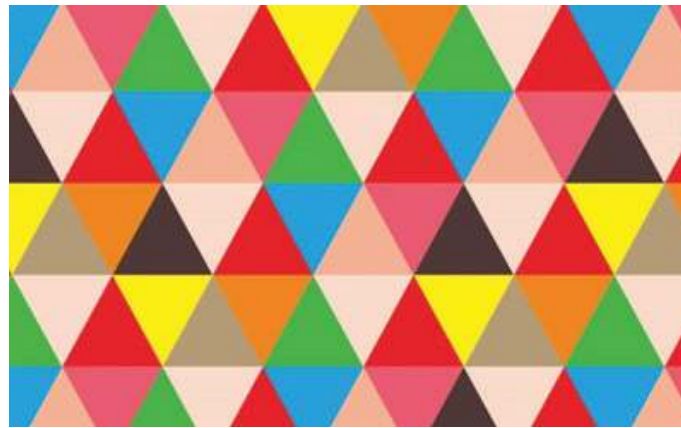
Sebagai topik pelajaran seni rupa, kita tidak akan membuat kain dekoratif yang biasanya amat rumit dan sempurna serta membutuhkan keterampilan

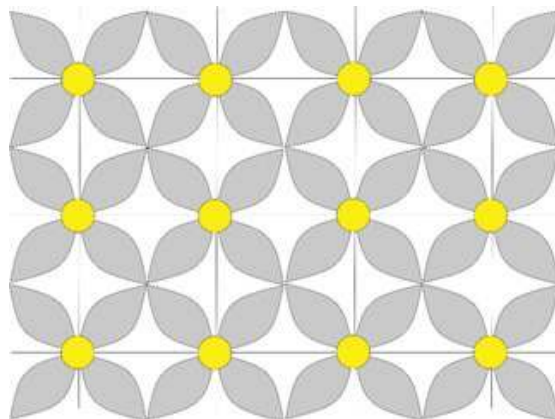
tinggi. Pada kesempatan kali ini kita hanya akan membuat karya dekoratif secara sederhana di atas kertas dengan motif dari daerah masing-masing. Jangan lupa mencari informasi kepada orang tua kita dan tetua adat, sebab seni dekoratif warisan nenek moyang kita biasanya mengandung nilai sejarah dan makna budaya yang sangat kaya.

Gambar 6. Hiasan Dekoratif pada Taplak
Sumber : https://www.dekoruma.com/artikel/86635/corak-dekoratif-pada-hunian

Gambar dekoratif merupakan gambar dengan corak dekor atau hias. Corak dekor ini biasanya berupa tumbuhan, hewan bahkan manusia yang sudah digayakan sehingga tidak lagi mirip dengan bentuk yang sebenarnya.

Pengertian ini berasal dari kata dekoratif yang berati menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Sehingga secara tidak langsung gambar dekoratif juga dapat diartikan sebagai gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

Secara umum, seni dekoratif memiliki arti sebagai kemampuan dalam membuat tampilan suatu objek menjadi cantik dan indah. Keterampilan ini dapat dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan lain sebagainya dengan cara melukis, ataupun mengukir benda-benda seperti kayu, batu, logam, tekstil, dll.

Gambar 7. Hiasan Dekoratif Gemetris
Sumber : https://moondoggiesmusic.com/jenis-motif-geometris/#gsc.tab=0

Ciri-ciri seni dekoratif adalah memiliki sifat kegarisan. berpola dan beritme, warna yang rata dan sempurna dengan tujuan untuk memperbarui kembali dan menarik mata yang melihat, dan dibuat untuk tujuan dasar menghias, mempercantik dan memperindah suatu objek. Adapun fungsinya adalah untuk mempercantik dan memperindah suatu objek seperti ruangan, bangunan atau objek-objek lainnya, menjadikan manusia lebih kreatif lagi untuk membuat tampilan suatu objek menjadi enak dan nyaman dipandang mata, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai cara-cara untuk mendekorasi suatu ruangan, bangunan atau objek-objek lainnya, membantu menyampaikan pesan ataupun memudahkan orang-orang untuk dapat mencerna suatu objek yang telah dibuat, meningkatkan nilai jual suatu objek karena tampilannya yang lebih menarik daripada sebelumnya.

Gambar 8. objek dasar menggambar taplak meja
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Seni dekoratif memiliki beberapa jenis. Seni dekoratif figurati merupakan jenis seni menghias yang meniru bentuk-bentuk atau figur dari alam. Bentuk-bentuk ini dapat berupa manusia dengan ragam jenis dan kegiatannya, binatang dengan berbagai wujudnya, tumbuhan atau tanaman, atau pemandangan-pemandangan alam seperti laut, gunung, bukit, dan lain sebagainya. Pada seni dekoratif terdapat pula jenis hiasan yang menggambarkan tentang realita kehidupan sehari-hari. Namun meski penggambarannya menyerupai bentuk alam serta kehidupan yang nyata, tidak serta merta menjadikan dekorasi figuratif ini meniru secara persis realitas tersebut.

Selain itu juga terdapat jenis seni dekoratif geometris. jenis ini berupa bentuk-bentuk geometri. Berbeda dengan seni dekoratif figuratif yang mana seni dekorasi jenis ini lebih cenderung tidak terikat pada bentuk-bentuk alam dan realita yang nyata melainkan pada bidang-bidang geometris yang dilipatgandakan hingga membentuk motif dan pola.

Berbagai wawasan tersebut perlu diketahui dalam mengenal seni dekoratif. Namun dalam ekperimen atau praktik, guru dapat memberi tugas sederhana, yaitu menggambar motif untuk teralis jendela dan taplak meja di atas kertas. Meski sederhana, namun hal tersebut merupakan wahana untuk mengetahui khazanah kebudayaan Nusantara yang teramat kaya. Dan lebih dari pada itu, mengingat ragam hias dekoratif juga terdapat jenis geometris, juga terdapat hubungan dengan mata peleajaran matematika. Jadi, lewat seni dekoratif kita mengenal tradisi nenek moyang di masa lalu, melalui seni ini pula kita mengenal matematika yang mendukung perkembangan sains di masa depan.

2. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau model pembelajaran yang tepat.

a. Menjelaskan Pokok-pokok Materi

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal

pembelajaran

- Guru menjelaskan pengertian, jenis, bentuk dan fungsi ragam hias dekoratif
- Guru menjelaskan tentang hubungan seni dekiratof dengan tradisi Nusantara
- Guru menjelaskan hubungan seni dekoraif dengan sains (matematika)

b. Merencanakan Tugas-tugas Belajar

- Guru memberikan contoh obyek yang mengandung unsur-unsur seni rupa dekoratif
- Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang bendera hias.
- Guru memberi tugas membuat gambar ragam hias dekoratif untuk taplak menja dan teralis pada kertas

c. Apresiasi Karya Siswa

- Guru meminta siswa menunjukkan bendera hias ciptaannya
- Guru mengajak siswa melakukan apresiasi berama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan
- Jika memungkinkan, jadikan ruang kelas sebagai galeri bendera
- Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya
- Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran

d. Evaluasi

Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera

Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

E. Kegiatan Penutup

- Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengenal dan memahami seni cetak; pengertian, jenis-jenis dan bahan
2. Siswa bereksperimen seni cetak secara sederhana dari kentang dan ketela
3. Siswa mendapat wawasan tentang hubungan seni cetak dengan persebaran ilmu pengetahuan melalui penerbitan
4. Siswa dapat memupuk rasa cinta pada seni dan sains

A. Elemen Dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Mandiri**
- **Pemahaman diri dan situasi** : Mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda, tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengenal dan memahami seni cetak; pengertian, jenis-jenis dan bahan
2) Siswa bereksperimen seni cetak secara sederhana dari kentang dan ketela
3) Siswa mendapat wawasan tentang hubungan seni cetak dengan persebaran

ilmu pengetahuan melalui penerbitan

4) Siswa dapat memupuk rasa cinta pada seni dan sains

D. Deskripsi

Dalam menyampaikan materi unit pembelajaran ini, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan kemampuan siswa. Model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dapat dipilih sebagai alternatif. Model ini menekankan penyatuan (*sintesa*) pengetahuan lama dan baru, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, menekankan aspek penjelajahan dan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, materi pelajaran ini dapat dapat ditambah dari banyak sumber, terutama tentang peranan seni cetak dalam persebaran ilmu pengetahuan. Dalam proses berkarya, guru dapat memberikan pengarahan dan pendampingan serta membuat apresiasi dan evaluasi pada akhir pelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kita sering melihat pembuat stempel di pinggir jalan dengan toko kecilnya yang sederhana. Biasanya, stempel digunakan sebagai tanda legalitas dari sebuah lembaga atau instansi untuk memperkuat tanda tangan yang dibubuhkan pada surat atau dokumen. Dalam pelajara n seni rupa, stempel akan menjadi topik dengan bentuk dan fungsi yang berbeda, yaitu sebagai bagian dari seni cetak atau lebih dikenal sebagai seni grafis.

Mari berimajinasi. Pertama, bentuk stempel bundar atau segi empat bisa diubah ke dalam bentuk-bentuk lain sesuai ide kita. Kedua, isi stempel yang biasanya berupa tulisan diganti dengan aneka flora dan fauna yang kita kenal (terutama yang merupakan kekayaan hayati dan hewani di sekitar kita.) Ketiga, tinta stempel yang biasa berbentuk biru dan merah kita ubah dengan warna-warna lain atau campuran sehingga menjadi beragam. Keempat, alat stempel yang biasanya terbuat dari karet dan kayu diganti dengan kentang dan ketela.

Gambar 9. Bahan-Bahan Alam untuk Membuat Seni Grafis
Sumber : https://kreativv.com/

Dengan membuat perubahan sederhana di atas, kita telah melakukan inovasi terkait bentuk, fungsi, muatan dan bahan stempel. Selain itu, kita telah ikut mendokumentasikan gagasan kita. Jika hasilnya bagus, kita bisa menjadikan karya kita sebagai hiasan di dalam kamar, rumah atau sekolah kita.

Namun, di balik praktik seni yang sederhana tersebut terdapat makna yang besar. Persebaran ilmu pengetahuan dan perkembangan peradaban amat dipengaruhi oleh seni cetak grafis ini. Ketika pengetahuan disampaikan secara lisan, ia kerap terdistorsi hingga kemudian menjadi pudar. Namun, ketika disampaikan dalam tulisan, ia menjadi lebih langgeng dari generasi ke generasi. Seni cetak tulisan dan gambar membantu melipatgandakan pengetahuan dan menyebarluaskannya, sehingga tidak hanya diperoleh oleh kalangan tertentu saja.

Seni cetak grafis

Dalam artikelnya, penulis Gamal Thobroni menulis bahwa seni grafis adalah seni dua dimensi yang diciptakan melalui teknik cetak. Misalnya cetak sablon (*silkscreen*), cetak tinggi (seperti stempel), cetak datar (*lithography*), dsb. Singkatnya, seni grafis adalah membuat cetakan yang dapat digunakan untuk mentransfer gambar atau tulisan dari cetakan ke media karya (misalnya di atas kertas).

Secara etimologi grafis berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*graphein*" yang berarti menulis atau menggambar (*Susanto, 2002: 47*). Grafis dalam bahasa inggris adalah *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan, lukisan dengan cara ditoreh atau digores. Kata "grafis" mungkin terdengar seperti istilah "gambar"

pada desain grafis, namun "grafis" yang dimaksud disini adalah seni mencetak manual tanpa mesin cetak. Meskipun mesin cetak adalah teknologi yang lebih canggih saat ini, cetak grafis manual masih terus digunakan.

Alasannya bisa jadi murni karena pilihan estetis seorang seniman dalam memilih teknik dan media. Bisa juga karena metode cetak grafis manual memang lebih efisien dibandingkan dengan mesin cetak, mengingat mesin cetak hanya efektif digunakan dalam produksi skala besar kelas industri.

Sejarah seni grafis

Terdapat dua pendapat mengenai berawalnya seni ini di dunia. Pertama, merunut pada penemuan seni cetak grafis tertua yang ditemukan di timur dunia, tepatnya negeri Tiongkok. Di negara tersebut seni grafis digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan yang beraroma religius.

Naskah-naskah keagamaan tersebut ditatah atau diukir di atas bidang kayu, kemudian di cetak di atas kertas. Cina telah menemukan kertas dan memproduksinya secara massal sejak tahun 105 di bawah kekuasaan Dinasti Yi. Penemuan kertas adalah kunci dari pesatnya perkembangan seni ini.

Gambar 10. Contoh Lukisan grafis
Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis

Karya-karya seni grafis dengan media cukilan kayu juga banyak ditemukan di negara-negara timur lain seperti Jepang dan Korea. Bangsa romawi juga telah mengenal teknik ini yang digunakan untuk menghias jubah-jubah dengan cetak stempel, namun perkembangannya terhitung stagnan.

Teknik cetak grafis kurang berkembang di Barat karena bangsa Eropa pada masa itu belum mengenal kertas. Teknik grafis baru berkembang di Eropa pada abad ke-13, dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg dan didirikannya pabrik kertas pertama di Italia.

Pendapat lain mengatakan, seni grafis telah muncul dari sejak zaman purba dengan ditemukannya cap tangan di gua-gua prasejarah, termasuk di Sulawesi. Meskipun belum menggunakan teknik cetak muktahir, namun esensi seni grafis tetap ada, yaitu mentransfer gambar dari cetakan yang berupa tangan pada dinding gua.

Bahan, alat dan cara

Pada unit pembelajaran ini, guru memberikan tugas seni cetak grafis dalam bentuk sederhana dari ketela, kentang atau singkong dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Guru menyampaikan materi tentang seni cetak
2) Guru memberi tugas membat stempel dari kentang atau ketela
3) Siapkan bahan berupa kentang, ketela, jarum, cutter, paku dan kertas
4) Siswa diberi kesempatan membangun ide
5) Kentang dan ketela dikupas dan dipotong rata pada sebuah sisi
6) Buat sketsa dengan pisau cutter, paku atau jarum
7) Lubangi dengan cara dicukil bagian yang tudak terkena tinta
8) Taruh tinta atau cat pada bidang yang rata
9) Tempelkan stempel kentang atau ketela pada tinta, tekan
10) Tempelkan tinta pada kertas terang untuki melihat hasilnya
11) Buat berkali-kali hingga membentuk sebuah pola

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau model pembelajaran yang tepat.

3. Menjelaskan Pokok-pokok Materi

Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa

Guru menyampaikan pokok-pokok pembelajaran unit ini kepada siswa di awal pelajaran

Guru menjelaskan pengertian, jenis, bentuk seni grafis

Guru menjelaskan tentang hubungan seni grafis dengan persebaran ilmu pengetahuan

4. Merencanakan Tugas-tugas Belajar

Guru memberikan contoh karya seni grafis dari berbagai sumber

Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang bendera hias.

Guru memberi tugas eksperimen membuat seni cetak dari kentang atau ketela

5. Apresiasi Karya Siswa

- Guru meminta siswa menunjukkan bendera hias ciptaannya
- Guru mengajak siswa melakukan apresiasi bersama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan
- Jika memungkinkan, jadikan ruang kelas sebagai galeri bendera
- Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya
- Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran

6. Evaluasi

- Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera
- Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.
-

F. Kegiatan Penutup

- Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 7

Komik Sederhana Tentang Sahabat dan Keluarga

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa diajak memahami masalah sampah dan lingkungan
2. Siswa dilatih peduli dengan masalah lingkungan dalam bentuk respon yang kreatif
3. Siswa berlatih dilatih membuat desain (merancang) produk dari sampah plasti berdasarkan prinsip desain yang baik (baca di bagian bawah)

A. Elemen Dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Berkebinekaan Global**
- **Komunikasi dan Interaksi antar Budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa diajak memahami masalah sampah dan lingkungan
2) Siswa dilatih peduli dengan masalah lingkungan dalam bentuk respon yang kreatif

3) Siswa berlatih dilatih membuat desain (merancang) produk dari sampah plasti berdasarkan prinsip desain yang baik (baca di bagian bawah)

D. Deskripsi

Dalam menyampaikan materi unit pembelajaran ini, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan kemampuan siswa. Model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dapat dipilih sebagai alternatif. Model ini menekankan penyatuan (*sintesa*) pengetahuan lama dan baru, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, menekankan aspek penjelajahan dan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, materi pelajaran ini dapat ditambah dari banyak sumber, terutama karya komikus Indonesia. Dalam proses berkarya, guru dapat memberikan pengarahan dan pendampingan serta membuat apresiasi dan evaluasi pada akhir pelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

Komik merupakan karya seni rupa yang menggunakan gambar dan tulisan sebagai dua unsur yang disatukan. Biasanya, gambar dalam komik berupa para tokoh cerita, sedang tulisannya berupa bercakapan para tokoh yang ditaruh dalam kolom balon dan latar cerita dalam kolom persegi. Jalan cerita dalam komik disatukan dari gambar ke gambar hingga bisa menjadi cerita panjang yang bersambung.

Pengertian komik yang sudah umum tersebut bukan aturan yang harus ditaati sedemikian rupa, melainkan hanya sebagai acuan untuk membuat komik yang lebih inovatif, segar dan menarik. Misalnya, komik tanpa kolom percakapan ketika cukup dengan berupa gambar cerita atau gagasan yang hendak disampaikan dapat dipahami pembaca. Tokoh-tokohnya pun tidak harus berupa manusia tetapi bisa berupa binatang, pohon, atau percakapan antar sepasang sepatu yang biasa kita kenakan! Bahkan kita bisa membuat komik berisi pelajaran di sekolah agar lebih menarik dan mudah dipelajari.

Indonesia memiliki banyak komik legendaris dengan cerita dan gaya lukisan yang beragam dan digemari pembaca. Ceritanya mulai leganda, dongeng, kisah kerajaan, humor dan bahkan orang . Misalnya, Ganes TH yang terkenal dengan serial Si Buta dari Gua Hantu, Hasmi dengan Gundala Putra Petir, Jan

Mintarga dengan serial Api di Bukit Menoreh, Raden Ahmad (RA) Kosasih dengan serial Mahabarata dan Ramayana, Tatang S dengan komik humor serial Petruk.

Di masa kini, Indonesia memiliki beberapa komikus yang tak kalah menarik dan disukai para pembaca. Misalnya serial Benny & Mice, Si Juki dan Garudayana. Seorang seniman Indoesia, Samuel Indratma (salah satu penulis buku ini) bersama beberapa temannya membuat sanggar komik bernama Apotik Komik yang ditujukan untuk mengembangkan komik sedemikian rupa, termasuk membuat komik di dinding-dinding kota Yogyakarta sehingga kota tersebut penuh dengan cerita dalam bentuk gambar atau umum disebut mural. Selain di kota Yogyakarta, Samuel juga diundang beberapa negara untuk berpameran dan membuat komik di dinding. Dengan komik, kita bisa keliling dunia gratis.

Sesuai unit pelajaran seni rupa kali ini, kita akan membuat komik pada selembar kertas atau lebih. Kita bisa membuat cerita yang menarik, imajinatif dan bermakna tentang kehidupan di sekitar kita, misalnya sahabat, keluarga atau binatang peliharaan. Mereka merupakan merupakan lingkup sosial dan alam yang paling dekat yang paling awal dalam kehidupan kita.

Pada unit pembelajaran ini, guru dapat memberi tugas eksperimen membuat komik sederhana. Meski sederhana, para siswa dapat memilih jenis-jenisnya sebagai berikut disertai dengan langkah-langkah pembuatannya.

a. Komik Konvensional

1) Guru menyampaikan materi tentang komik disertai contoh
2) Menyiapkan bahan berupa kertas, pensil, pena, spidol dan pewarna lainnya
3) Membangun ide dan mengembangkan menjadi adegan-adegan cerita
4) Membagi ke dalam beberpa kolom gambar
5) Membuat sketsa
6) Mewarnai agar menarik
7) Mempertegas bagian yang dianggap penting

b. Komik Kolase

Membuat komik bisa juga bisa dilakukan dengan teknik kolase (memotong/ menggunting beberapa foto/gambar figur/objek dari majalah/koran/buku, selanjutnya ditempel pada kertas polos dan dirangkai dalam sebuah cerita sesuai kemampuan siswa). Siswa juga bisa menambahkan balon kata dari masing-masing figur foto yang ditempelkan, sebagai ruang percakapan atau aktivitas

para tokoh dalam komik tersebut.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau model pembelajaran yang tepat.

a. Menjelaskan Pokok-pokok Materi

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa
- Guru menyampaikan pokok-pokok pembelajaran unit ini kepada siswa di awal pelajaran
- Guru menjelaskan pengertian, jenis, dan bentuk komik

b. Merencanakan Tugas-tugas Belajar

- Guru memberikan contoh komik dari pokok-pokok materi unit ini dan sumber-sumber lainnya
- Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam bentuk rancangan tentang bendera hias.
- Guru memberi tugas eksperimen membuat komik sederhana tentang keluarga, sahabat, dan binatang peliharaan

3. Apresiasi Karya Siswa

- Guru meminta siswa menunjukkan bendera hias ciptaannya
- Guru mengajak siswa melakukan apresiasi berama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan
- Jika memungkinkan, jadikan ruang kelas sebagai galeri bendera
- Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya
- Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran

4. Evaluasi

- Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat bendera
- Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

F. Kegiatan Penutup

- Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit
8

Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa diajak memahami masalah sampah dan lingkungan
2. Siswa dilatih peduli dengan masalah lingkungan dalam bentuk respon yang kreatif
3. Siswa berlatih dilatih membuat desain (merancang) produk dari sampah plasti berdasarkan prinsip desain yang baik (baca di bagian bawah)

A. Elemen Dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Manusia**: Menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan
- **Kreatif**: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni, dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan
- **Mandiri**
- **Regulasi Diri**: Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni, berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras, aya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dilatih membuat karya kriya mengandung manfaat langsung (fungsional)
2) Siswa diperkenalkan pada unsur seni rupa (desain/rancangan) pada karya fungsional
3) Siswa dipupuk untuk hidup hemat
4) Siswa dilatih mandiri

D. Deskripsi

Unit pembelajaran ini mengandung topik desain fungsional, yaitu merancang karya kriya berupa celengan yang mengandung manfaaat secara langsung, yaitu manfaat ekonomi (untuk menabung) dan lingkungan (jika bahan yang digunakan dari sampah). Berdasarkan hal tersebut, dalam mengajarkan unit pembelajaran yang digunakan tidak semata menekankan pada karya siswa, melainkan juga pada komitmen mereka dalam menggunakannya (menabung). Dengan demikian, dalam asesmen/penilaian dan evaluasi karya, guru dapat menyertakan sikap siswa dalam memanfaatkan karya yang mereka buat.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

Celengan merupakan produk seni rupa kriya (kerajinan) yang mengandung unsur desain (rancangan) yang mengandung fungsi khusus dan langsung, yaitu untuk menabung. Berdasarkan hal itu, pokok-pokok materi dalam pembuatan karya ini akan memperkenalkan: (1) Pentingnya hidup mandiri hemat dan (2) prinsip-prinsip desain sebuah karya kriya/kerajinan.

Kita memasuki masa di mana segala kebutuhan tersedia di sekiar kita. Namun, kebutuhan tersebut harus diperoleh dengan cara membeli. Seseorang harus memiliki uang untuk mencukupi kebutuhannya. Semakin banyak kebutuhan seseorang, semakin banyak pula uang yang dibutuhkan. Tidak heran jika banyak orang yang terlilit hutang untuk mencukupi kebutuhannya. Oleh karena itu kita harus hidup seimbang antara uang (pemasukan) dan kebutuhan kita (pengeluaran).

Menabung di celengan adalah usaha untuk melatih hidup hemat dan mandiri agar uang yang kita miliki tidak habis untuk memenuhi kebutuhan (terutama yang tidak diperlukan). Dengan hidup hemat, kita bisa menjalani hidup secara mandiri karena tidak memiliki hutang dan bahkan bisa memiliki modal untuk membuat usaha sendiri.

Adapun terkait desain, seorang “Bapak Desain” yang masyhur dari Jerman bernama Dieter Rams memperkenalkan 10 prinsip desain yang amat bermanfaat dalam membuat sebuah produk kriya. Berikut rinciannya:

1) **Inovatif**: mengandung kebaruan tertentu sehingga terasa segar dan tidak membosankan
2) **Bermanfaat**: desain yang baik selalu mengutamakan manfaat/fungsi produk.

Aspek lain dari produk dibuat terutama untuk mendukung manfaat atau fungsinya

3) **Estetis**: desain yang baik itu indah, artinya terdapat ritme, harmoni dan keselarasan
4) **Mudah dipahami**: desain yang baik mudah dipahami fungsi dan penggunaannya
5) **Jujur**: desain yang baik selalu jujur antara bentuk, bahan dan fungsinya, tidak menipu atau mengelabui konsumen/pengguna
6) **Rendah hati**: desain yang baik tampil secara rendah hati sesuai manfaat/ fungsinya, tidak tampil berlebihan
7) **Awet**: desain yang baik bersifat tahan lama, tidak mudah aus dan rusak, sehingga bermanfaat dalam waktu yang panjang
8) **Detail**: dalam merancang produk, desain dilakukan secara detail/rinci hingga bagian-bagian terkecil
9) **Ramah lingkungan**: desain yang baik itu ramah lingkungan, tidak mencemari apalagi merusak alam
10) **Sederhana**: desain yang baik selalu sederhana dalam segala hal (bentuk produk, pengoperasian dan manfaatnya

Sepuluh prinsip desain di atas bermanfaat untuk membuat bermacam produk mulai kursi, rak buku, televisi, telepon pintar hingga pesawat terbang. Pada unit kali ini kita akan menggunakannya untuk membuat desain celengan, sebuah produk kriya sederhana yang memiliki manfaat/fungsi yang langsung. Sesuai prinsip di atas, celengan bisa dibuat dari kaleng atau kardus berkas agar hemat dan ramah lingkungan.

Gambar 11. Membuat Kreasi Celengan Sendiri

Sumber : https://bidinvest.ru/id/kondicionirovanie/kak-samomu-sdelat-kopilku-dlya-deneg-kopilka-svoimi-rukami-iz-zhestyanoi.html

Sebagai panduan teknis, langkah-langkah membuat celengan berikut ini dapat dijadikan sebagai acuan:

1) Kumpulkan botol plastik, kaleng bekas atau kubus dan tabung dari kardus

bekas

2) Lubangi pada bagian atas
3) Beri warna dasar terang (putih)
4) Buat sketsa dekoratif atau realis sesuai minat siswa
5) Beri warna yang dianggap sesuai

Lebih dari sekedar merancang dan membuat celengan berdasarkan prinsip desain yang benar, topik pelajaran ini dapat menambahkan aspek lain, yaitu sikap siswa dalam menafaatkan karyanya. Dengan kata lain, karya ini dapat dilihat dari pembuatan dan penggunaannya. Misalnya, sikap siswa untuk menabung pada celengan buatan mereka dapat menjadi bagian dari asesmen dan evaluasi oleh guru.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Topik pembelajaran pada unit ini amat menekankan pembuatan dan penggunaan karya. Oleh karena itu guru hendaknya menyampaikan secara seimbang kedua hal tersebut. Dalam hal membuat celengan, perhatian utama terletak pada karya siswa sesuai pokok-pokok materi serta pemanfaatan produknya, yaitu menabung (sesuai prinsip ekonomi dan jiwa mandiri dalam Pancasila). Berikut tahap-tahap pembelajarannya:

a. Persiapan Pengajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain di luar pokok-pokok materi
- Guru mengidentifikasi bahan-bahan yang mudah ditemukan untuk membuat celengan (misalnya kaleng dan kardus bekas)

b. Pengajaran di Kelas

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang manfaat menabung
- Guru menjelaskan prinsip-prinsip desain untuk membuat celengan
- Guru memberi beberapa contoh celengan yang mudah dibuat

c. Praktik Membuat Celengan

- Guru meminta kepada siswa membuat rancangan celengan
- Siswa diberi waktu yang cukup membuat celengan
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasikan berdasarkan pokok-pokok materi

d. Menabung pada Celengan

- Guru mengembalikan celengan kepada siswa dan memerintahkan untuk menabung
- Setelah sekian lama (misalnya 1 bulan), guru dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi terhadap tabungan yang dihasilkan
- Asesmen dilakukan berdasarkan kontinuitas siswa menabung, bukan jumlah uang/hasilnya (masuk dalam indikator Kepribadian Pancasila pada tabel penilaian)

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

1) Sudahkan siswa memahami penjelasan Anda tentang tesktur?
2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 9

Membuat dan Menghias Layang-Layang

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami desain layang-layang
2. Siswa mengerti unsur sains dalam layang-layang
3. Siswa dapat merancang layang-layang
4. Siswa dapat menggambar/melukis/menghias layang-layang
5. Siswa dapat mengoperasikan layang-layang

A. Elemen dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak kepada manusia:** Menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.
- **Berkebinekaan Global**
- **Komunikasi dan Interaksi antar Budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
- **Mandiri**
- **Regulasi Diri:** Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni, berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras, saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat memahami desain layang-layang
2) Siswa mengerti unsur sains dalam layang-layang
3) Siswa dapat merancang layang-layang
4) Siswa dapat menggambar/melukis/menghias layang-layang
5) Siswa dapat mengoperasikan layang-layang

D. Deskripsi

Unit pembelajaran ini mengandung topik desain fungsional, yaitu merancang karya kriya berupa layang-layang yang mengandung unsur desain (rancangan), teknologi (*aerodinamika*, ilmu penerbangan) dan seni (hiasan gambar/lukisan pada layang-layang). Berdasarkan hal tersebut, mengajarkan unit pembelajaran menekankan pada pemahaman terkait seni rupa, teknologi dan penggunaannya. Model pembelajaran yang relevan adalah *discovery learning* yang menekankan aspek penjelajahan dalam wawasan dan praktik, menempatkan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan dalam abstraksi (terkait tenologi) dan kemampuan dalam menyatukan beberapa unsur pengetahuan dalam membuat layang-layang. Pada akhir pembelajaran, guru dapat melakukan refleksi, evauasli dan penilaian/asesmen terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Layang-layang merupakan media bermain yang mengandung unsur seni rupa berupa desain (rancang bangun) dan lukis/gambar. Di samping itu, layang-layang juga mengandung unsur sains-teknologi berupa aerodinamika. *Aerodinamika* berasal dari dua kata yaitu aero yang berarti udara dan dinamika berarti tenaga atau pergerakan. Dengan demikian, membuat layang-layang akan melatih kita berpikir berdasarkan seni rupa, desain dan sains-teknologi.

Sebagai media bermain yang mengandung unsur seni rupa dan teknologi, layang-layang akan menjadi kreasi yang menantang dari segi rancangan dan seninya. Khusus terkait unsur seni, layang-layang bisa dihias dengan lukisan yang menggambarkan cita-cita, harapan atau doa kita. Misalnya, lukisan berupa bunga yang mekar, petani dengan ladang yang subur, kehidupan di angkasa luar dan kehidupan manusia di masa depan. Tema lain yang lebih dekat juga bisa dipilih: flora dan fauna, keluarga, sahabat atau kata-kata mutiara yang bermakna.

Sebagai acuan, tahap-tahap pembuatan layang-layang berikut ini mohon diperhatikan:

1) Siapkan bahan berupa kertas minyak, lem, gunting, pisau, bambu, benang jahit, senar dan cat (cat air atau poster)
2) Buat pola layang-layang sesuai desain yang direncanakan pada rangka dari batang bambu

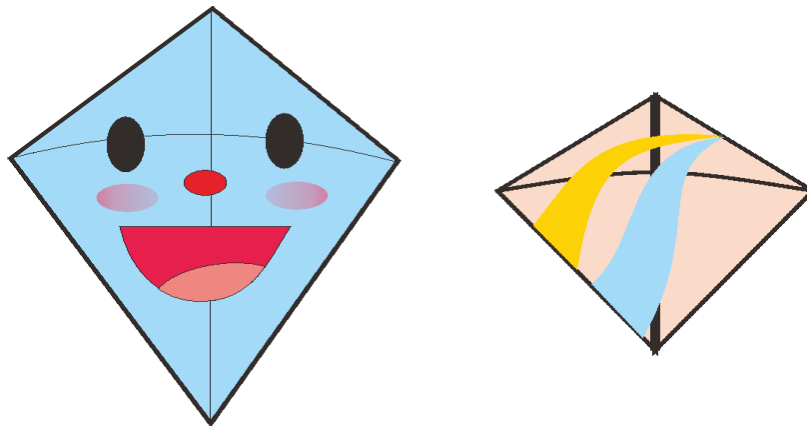
3) Potong kertas minyak sesuai ukuran rangka bambu yang sudah dibuat

4) Lukis kertas dengan tema terkait harapan dan cita-citamu

5) Tempelkan kertas minyak sesuai pola yang sudah dibuat, kemudian tekan sudut yang diberi lem agar menempel dengan erat.

6) Buat variasi pada layang-layang dengan memasang ekor/buntut dari sisa kertas agar terlihat menarik ketika diterbangkan di udara

7) Pasang benang layangan di bagian tongkat bersilang (tali kama)

8) Layang-layang siap dimainkan

Gambar 12. Menghias Layang-layang

Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

a. Persiapan Pengajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain di luar pokok-pokok materi
- Guru mengidentifikasi bahan-bahan yang mudah ditemukan untuk membuat layang-layang.

b. Pembelajaran di Kelas

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang bermacam bentuk layang-layang

- Guru menjelaskan prinsip-prinsip desain untuk membuat layang-layang
- Guru menjelaskan dimensi sains-teknologi (*aerodinamika*) pada layang-layang
- Guru memberi beberapa contoh beberapa layang-layang

c. Praktik Membuat Layang-Layang

- Guru meminta kepada siswa membuat rancangan layang-layang
- Siswa diberi waktu yang cukup membuat layang-layang
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasikan berdasarkan pokok-pokok materi (jika terasa sulit, bisa melukis layang-layang yang sudah tersedia).

d. Evaluasi

- Guru mengembalikan layang-layang kepada siswa untuk dipamerkan di kelas
- Guru meminta kepada siswa untuk bermain dengan layang-layangnya

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

1) Sudahkah siswa memahami penjelasan Anda tentang tesktur?
2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

G. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 10

Membuat Shadow Puppet (Wayang) yang Menakjubkan

Alokasi Waktu :
2 kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/sederhana wayang
2. Siswa dapat mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan seni dan tradisi
3. Siswa dapat membuat tokoh wayang versinya sendiri
4. Siswa dapat menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok

A. Elemen dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam:** Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bergotong-Royong**
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Berkebinekaan Global**
- **Komunikasi dan Interaksi antar Budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/sederhana wayang
2) Siswa dapat mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan seni dan tradisi
3) Siswa dapat membuat tokoh wayang versinya sendiri
4) Siswa dapat menjelaskan wayangnya dan memainkannya secara mandiri atau berkelompok

D. Deskripsi

Unit pembelajaran ini mengandung tentang wayang yang mengandung unsur seni rupa dan pertunjukan. Berdasarkan hal tersebut, mengajarkan unit pembelajaran menekankan pada aspek pemahaman siswa terkait seni rupa, seni pertunjukan dan tradisi. Model pembelajaran yang relevan adalah pembelajaran berbasis proyek *discovery learning* yang menekankan aspek penjelajahan dalam wawasan dan eksperimen, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan kemampuan mereka dalam menyatukan beberapa unsur pengetahuan dalam wayang (seni rupa, seni pertunjukan dan tradisi). Guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pertunjukan yang di dalamnya terdapat pencerita dan pengiring musik. Pada akhir pelajaran, guru dapat melakukan refleksi, evaluasi dan penilaian/asesmen terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

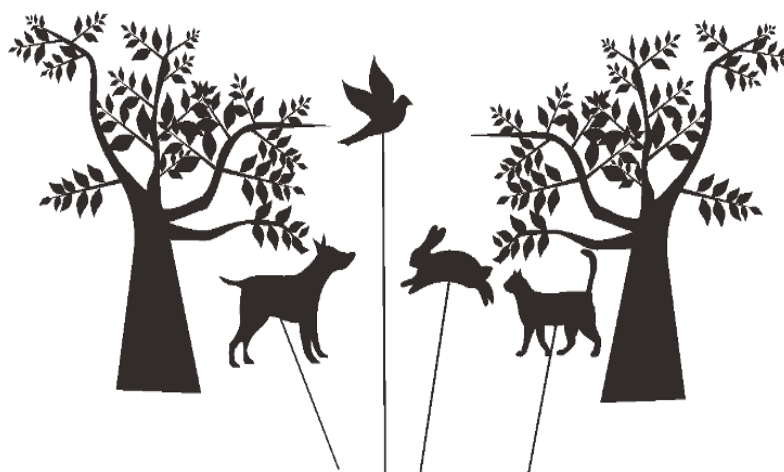
Shadow adalah bayangan, sedang *puppet* adalah tokoh/lakon yang dimainkan. Jadi *shadow puppet* adalah tokoh cerita yang dimainkan dalam bentuk bayangan. Salah satu contoh shadow puppet yang paling terkenal adalah wayang.

Shadow puppet atau lebih dikenal dengan wayang merupakan seni pertunjukan yang kaya dengan unsur seni rupanya, misalnya pada hiasan tokoh cerita, kelir/ layar, panggung, tata cahaya dan lain sebagainya. Oleh karena itu dapat dikatakan jika *shadow puppet* merupakan seni rupa yang telah menjadi seni pertunjukan.

Di Indonesia, beragam daerah memiliki kesenian ini, seperti wayang kulit Jawa, wayang golek Sunda, wayang Beber Bali, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, kesenian ini bisa dibuat sesuai kebutuhan masyarakat tertentu sehingga setiap masyarakat bisa memiliki wayangnya sendiri. Bahkan lebih jauh lagi, setiap orang bisa membuat wayangnya sendiri.

Sebagai topik pembelajaran seni rupa, kita bisa membuat shadow puppet sendiri dengan tokoh dan cerita berdasarkan dongeng daerah kita masing-masing. Bahkan, kita bisa membuat tokoh dan alur ceritanya dari kehidupan kita sehari-hari. Misalnya, kita membuat tokoh dari keluarga, teman, tetangga dan binatang peliharaan kita.

Beberapa seniman terkemuka Indonesia telah mengangkat wayang menurut versinya sendiri hingga popular di mancanegara, antara lain Heri Dono, Nasirun, Samuel Indratma, Eko Nugroho, dan banyak lagi lainnya. Mereka membuat tokoh dan cerita wayang sendiri sehingga menarik masyarakat luas, baik di dalam maupun luar negeri.

Dalam membuat tokoh dan cerita wayang, kita bisa menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah kita pelajari. Misalnya, pakaian para tokohnya bisa berupa motif dekoratif sesuai daerah kita dan ceritanya bisa diperoleh dari kisah para legenda daerah kita masing-masing, lingkungan sekitar atau dari sebuah buku.

Gambar 13. Membuat *Shadow Pupet*
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Karya *shadow puppet* bisa dinikmati dengan beberapa cara. Pertama, bisa dipamerkan di kelas atau sekolah. Kedua, bisa dimainkan bersama teman-teman (seseorang bisa membuat cerita, lainnya memainkan tokohnya, selebihnya bisa memainkan alat musik pengiring, tukang sorot lampu, dan sisanya menjadi

penonton.

Langkah-langkah membuat *Shadow Puppet*

1) Sampaikan materi tentang *Shadow puppet*
2) Ajak siswa membangun ide karya
3) Siapkan alat berupa pensil, pulpen, spidol, cat air, akrilik atau poster, kertas karton atau kardus, bambu, kain layar, lampu senter
4) Buat sketsa tokoh pada kertas
5) Potong sesuai garis luarnya
6) Lubangi bagian rongga agar tampil sebagai bayangan
7) Beri warna
8) Buat pegangan dari bambu

Adapun cara memainkannya: *Shadow Puppet*

1) Bentangkan layar dari kain (bisa juga tanpa layar)
2) Sorot lampu dari arah belakang
3) Mainkan tokohnya sesuai cerita
4) Iringi dengan musik
5) Tonton dari depan atau belakang layar

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Topik pembelajaran pada unit ini amat menantang karena mengandung unsur seni rupa dan tradisi serta sastra (cerita, dongeng) dan tradisi. Guru dapat memberi tugas mandiri dalam bentuk membuat wayang dan berkelompok dalam pementasan/pertunjukannya. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan pengajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain di luar pokok-pokok materi
- Guru mengidentifikasi cerita-cerita dan seni pertunjukan yang mudah ditemukan di daerah setempat

b. Pengajaran di kelas

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran *shadow puppet* (wayang)
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang *shadow puppet* (wayang)
- Guru menjelaskan cara memainkan *shadow puppet* (wayang)
- Guru memberi beberapa contoh wayang klasik dan wayang buatan sendiri

c. Praktik membuat dan memainkan wayang

- Guru meminta siswa membuat rancangan wayang
- Siswa diberi waktu yang cukup membuat wayang
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasikan berdasarkan pokok-pokok materi
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pertunjukan (selengkapnya lihat pokok-pokok materi)

F. Pengayaan

- Siswa dapat menambahkan motif dekoratif pada kostum tokoh wayang
- Siswa dapat menyertakan pelajaran sastra (cerita, dongeng) dalam memainkan wayang

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

1) Sudahkan siswa memahami penjelasan Anda tentang tesktur?
2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 11

Menghias Jadwal Pelajaran

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/ sederhana jadwal pelajaran
2. Siswa dapat merancang jadwal pelajaran hias
3. Siswa dapat membuat jadwal pelajaran hias berdasarkan rancangannya
4. Siswa dapat menjelaskan jadwal hias rancangannya

A. Elemen Dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh, Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Mandiri**
- **Regulasi Diri**: Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni, berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras, saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat memahami bentuk dan fungsi dasar/sederhana jadwal pelajaran
2) Siswa dapat merancang jadwal pelajaran hias
3) Siswa dapat membuat jadwal pelajaran hias berdasarkan rancangannya
4) Siswa dapat menjelaskan jadwal hias rancangannya

D. Deskripsi

Unit pembelajaran ini berupa membuat jadwal pelajaran hias. Unsur seni rupanya berupa komposisi dan ragam hias dekoratif. Model pembelajaran yang relevan adalah *discovery learning* yang menekankan aspek penjelajahan dalam wawasan dan eksperimen, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan kemampuan mereka dalam menyatukan beberapa unsur pengetahuan (misalnya komposisi dan ragam hias dekoratif). Guru dapat memberi tugas mandiri kepada siswa dan pada akhir pelajaran guru melakukan refleksi, evaluasi dan penilaian/asesmen terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

Jadwal pelajaran adalah sesuatu yang lumrah bagi guru dan siswa. Ia mencatat daftar mata pelajaran yang dipelajari berdasarkan jam dan hari atau waktunya. Seorang siswa biasa membuatnya pada selembar kertas untuk kemudian ditempel pada dinding atau lemari agar mudah mengikuti jadwal pelajaran yang diikuti setiap hari.

Pada unit pembelajaran seni rupa kali ini, kita akan membuat jadwal pelajaran hias sehingga tampilannya akan berubah dari biasa menjadi luar biasa. Dengan diberi hiasan, jadwal pelajaran akan memiliki fungsi tambahan; selain sebagai pengingat pelajaran yang diikuti juga sebagai hiasan yang indah dan mengandung makna tertentu. Dengan demikian kita akan sering menengok jadwal pelajaran kita, mengingat pelajaran yang diikuti dan menjadi lebih giat belajar.

Dalam membuat jadwal pelajaran hias guru akan memperkenalkan dua unsur seni rupa kepada siswa, yaitu komposisi dan ragam hias dekoratif. Komposisi adalah kemampuan siswa dalam menata objek-objek dalam lukisan agar seimbang, harmonis, memiliki ritme dan fokus perhatian (*central interest*). Dengan kata lain, komposisi adalah metode membuat lukisan enak dan menarik untuk dipandang.

Adapun ragam hias dekoratif hiasan berpola yang dilipatgandakan dan mengandung ritme serta harmoni. Ada dua macam ragam hias dekoratif, yaitu tradisional berupa flora, fauna dan manusia. Contohnya adalah batik dan kain tenun adat. Adapun ragam hias geometris berupa bentuk-bentuk geomteri sederhana yang dilipatgandakan dan diwarnai, misalnya kelipatan bentuk segitiga, empat atau gambungan dari beberpara bentuk.

Dalam membuat jadwal pelajaran hias, siswa dapat menggunakan kertas karton, pensil untuk membuat sketsa, pena untuk penegasan garis, cat air untuk mewarnai bidang-bidangnya. Singkatnya, kendati hasilnya indah dan proses pengerjaannya menyenangkan, menghias jadwal pelajaran amat mudah dilakukan oleh para siswa.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Topik pembelajaran pada unit ini amat menantang karena mengandung unsur seni rupa dan tradisi serta sastra (cerita, dongeng) dan tradisi. Guru dapat memberi tugas mandiri dalam bentuk membuat jadwal pelajaran hias. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan Pembelajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain di luar pokok-pokok materi
- Guru mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa (terutama ragam hias dekoratif) yang berada di lingkungan sekiar

b. Pembelajaran di Kelas

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran jadwal pelajaran hias
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang jadwal pelajaran hias, komposisi dan ragam hias dekoratif
- Guru menjelaskan cara membuat jadwal pelajaran hias
- Guru memberi beberapa contoh

c. Pengerjaan Tugas

- Guru meminta siswa membuat rancangan jadwal pelajaran hias
- Siswa diberi waktu yang cukup membuat jadwal peajaran hias
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasikan berdasarkan pokok-pokok materi

F. Pengayaan

- Siswa dapat menggunakan spidol dan krayon warna
- Siswa dapat membuat bingkai sederhana agar karyanya dapat digantung

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1) Sudahkah siswa memahami penjelasan Anda tentang tesktur?
2) Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3) Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4) Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5) Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semakin baik?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas IV
Penulis : Samuel Indratma & Faisal Kamandobat
ISBN: 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-429-9 (jil.4)

Unit 12

Kelas Apresiasi : Bertemu Seniman dan Pengrajin Setempat

Alokasi Waktu :
1 kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengalami pertemuan dengan seniman atau pengrajin setempat
2. Siswa dapat memahami karya dan penuturan seniman atau pengrajin setempat
3. Siswa dapat mengamati karya dan penuturan seniman atau pengrajin setempat
4. Siswa dapat menuliskan pengalaman, pemahamannya dalam sebuah esai
5. Siswa dapat menjelaskan tulisannya dengan baik
6. Meningkatkan kemampuan apresiasi seni

A. Elemen dan Sub-Eleman Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

A.2 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

B. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**
- **Akhlak Beragama:** Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
- **Akhlak Kepada Alam**: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
- **Bernalar Kritis**
- **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan**: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
- **Berkebinekaan Global**
- **Komunikasi dan Interaksi antar Budaya**: Berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

C. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat mengalami pertemuan dengan seniman atau pengrajin setempat
2) Siswa dapat memahami karya dan penuturan seniman atau pengrajin setempat

3) Siswa dapat mengamati karya dan penuturan seniman atau pengrajin setempat
4) Siswa dapat menuliskan pengalaman, pemahamannya dalam sebuah esai
5) Siswa dapat menjelaskan tulisannya dengan baik
6) Meningkatkan kemampuan apresiasi seni

D. Deskripsi

Unit pembelajaran kali ini adalah bertemu dengan seniman atau pengrajin setempat. Model pembelajaran yang relevan adalah *discovery learning* yang menekankan aspek penjelajahan dalam wawasan dan eksperimen, menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan kemampuan mereka dalam menyatukan beberapa unsur pengetahuan (misalnya komposisi dan ragam hias dekoratif). Guru dapat memberi tugas mandiri kepada siswa dan pada akhir pembelajaran guru melakukan refleksi, evaluasi dan penilaian/ asesmen terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Seni rupa merupakan sebuah ekosistem sosial yang terdiri dari seniman, karya seni dan publik seni. Ketiganya saling mempengaruhi satu sama lain sedemikian rupa sehingga membentuk dinamika dalam sejarah seni dan masyarakat. Pada masyarakat yang sudah maju, seni rupa mendapat apresiasi yang tinggi dengan adanya galeri, gedung pertunjukan, balai lelang dan museum. Hal tersebut dilakukan mengingat seni rupa juga ikut mempengeruhi perkembangan bidang-bidang lain dalam kehidupan seperti ekonomi, arsitektur, bahkan sains dan teknologi.

Apresiasi terhadap karya seni dilakukan dengan berbagai cara. Masyarakat umum melakukannya dengan menikmati keindahan warna, bentuk dan komposisinya. Bagi masyarakat yang semakin berkembang, mereka mulai melakuannya secara kritis dengan memahami pemikiran dan perasaan yang terkandung dalam karya seni. Adapun bagi masyarakat yang sudah maju, mereka mengapresiasi karya seni dengan cara mengemabangkan seni itu sendiri atau menggunakannya untuk mendorong inovasi dalam bidang-bidang yang lain.

Namun, sebelum melangkah jauh, kita perlu terlebih dahulu mengenal karya seni dengan baik. Caranya adalah dengan mengapresiasi karya-karya seni rupa di sekitar kita baik tradisonal maupun modern. Jika tidak ada seniman, bisa juga dilakukan terhadap pengrajin gerabah, penenun kain, anyaman atau yang lainnya. Para siswa dapat mengamati secara langsung bagaimana seniman mencipta karya-karyanya dan melakukan dialog dengan seniman untuk mengetahui proses kreatifnya.

Gambar 14. Bertemu dengan Seniman
Sumber: Kemendikbud/Tri Hendro Irawan (2021)

Dengan cara tersebut, siswa diharapkan dapat memeperoleh pengetahuan secara langsung dari seniman atau pengrajin. Guru dapat memberi tugas kepada siswa untuk menuliskan hasil pengamatan dan dialognya dengan seniman. Tulisan dengan data paling lengkap, penyajian yang sistematis dan gaya bahasa yang menarik layak mendapat apresiasi yan baik pula. Dengan menulis, kita melatih siswa mendokumentasikan karya seni di sekitar kita, mengorganisir pemikiran agar lebih tertata dan melatih mengembangkan pemikiran dan apresiasi seni.

2. Kegiatan Pengajaran di Kelas

a. Persiapan Pembelajaran

- Guru mempelajari pokok-pokok materi
- Guru menambahkan pengetahuan lain dari sumber lain dengan topik yang sama
- Guru mengidentifikasi seniman dan pengrajin di sekitar sekolah

b. Pembelajaran di Kelas

- Guru menyampaikan salam kepada siswa
- Guru menyampaikan topik pembelajaran apresiasi seni dengan seniman atau

pengrajin setempat

- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang apresiasi seni dengan seniman atau pengrajin setempat
- Guru menjelaskan cara menulis secara sederhana dan baik dari proses apresiasi seni dengan seniman atau pengrajin setempat
- Guru memberi beberapa contoh

c. Pengerjaan tugas

- Guru mendampingi siswa bertemu seniman atau pengrajin setempat
- Siswa membuat rancangan tulisan
- Siswa menyerahkan tulisan mereka tentang apresiasi seni
- Guru dan siswa mendiskusikan karya yang dihasikan berdasarkan pokok-pokok materi

F. Pengayaan

- Siswa dianjurkan menulis dengan tangan
- Siswa diperbolehkan menambahkan hiasan pada tulisannya

G. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Sudahkan siswa memahami penjelasan Anda tentang tesktur?
2. Bagaimana pemahaman siswa tentang tekstur ketika diwujudkan menjadi sebuah karya?
3. Bagaimana karya siswa ketika dikaitkan dengan pokok-pokok materi pembelajaran yang Anda jelaskan?
4. Pengalaman apa saja yang ditemukan dalam bereksperimen dengan tekstur?
5. Apa saja yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran agar hasilnya semkin baik?

H. Asesmen/Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot x Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	**100**					

Glosarium

Komposisi	:	Penempatan, penyusunan atau aransemen unsur-unsur seni rupa, dengan mengatur dan mengorganisasikannya menjadi sebuah susunan yang bagus, teratur, dan serasi. Komposisi dalam seni rupa menjadi penting agar sebuah karya terlihat bagus dan indah. Prinsip-prinsip komposisi adalah kesatuan, keseimbangan, gerakan, irama, fokus, kontras, pola dam proporsi.
Kesatuan	:	Semua bagian dalam lukisan memiliki nada dan tujuan yang selaras, saling mendukung satu sama lain, tidak berdiri sendiri atau terpisah.
Keseimbangan	:	Keseimbangan terjadi ketika lukisan tidak lebih berat di satu bagian serta teratur secara simetris dengan efek memberi rasa tenang sedangkan pengaturan asimetris akan menciptakan perasaan dinamis. Sebuah lukisan yang tidak seimbang akan menciptakan kegelisahan.
Gerakan	:	Lukisan juga memiliki efek gerakan, seperti aliran sungai, burung dan pesawat terbang, serta hembusan angin.
Irama	:	komposisi dalam seni rupa dapat memiliki irama, di dalammya terdapat ritme, pengulangan dan pelipatgandaan atau dari garis, bentuk atau warna yang sama, sehingga membentuk musik dan harmoni.

Fokus	:	Fokus *(point of interest/center of interest)*: Mata pemirsa pada akhirnya ingin berhenti pada bagian yang dianggap paling penting atau menarik pada sebuah lukisan. Fokus merupakan pusat perhatian utama, sedang hal-hal lain hadir mendukung dan memperkuat keberadaannya
Kontras	:	Lukisan dengan nilai kontras mampu menampilkan perbedaan terang dan gelap dengan baik dan terukur, misalnya bagian yang tertimpa cahaya dan bayangannya.
Pola	:	Pengulangan garis, bentuk, warna, atau nilai-nilai pada komposisi dalam seni rupa.
Proporsi	:	Kepantasan ukuran dan skala objek-objek dalam lukisan, misalnya tinggi pohon pisang dan manusia, serta burung yang hinggap.
Perspektif	:	Dari bahasa Italia, *Prospettiva*, artinya gambar pandangan. Perspektif adalah tampilan objek berdasarkan sudut, jarak dan arah mata memandang. Misalnya, semakin jauh objek maka akan semakin kecil ukurannya.
Aereal Perspektif	:	Cara menggambar berdasarkan pada tegas/buramnya garis atau warna. Menurut penglihatan mata, semua benda yang dekat dengan mata garis batasnya akan tampak tegas dan benda yang jauh garis batasnya akan mengerucut dan semakin hilang pada satu titik.
Linear Perspektif	:	Cara menggambar perspektif yang menggunakan bantuan titik lenyap atau garis-garis yang memusat ke satu titik.

Mata katak	:	Perspektif yang menampilkan objek dari arah bawah sebagaimana katak (sedikit ke bawah, objek tampak lebih tinggi).
Mata manusia	:	Perspektif yang menampilkan objek sebagaimana mata manusia
Mata burung	:	Tampilan objek dilihat dari atas atau pandangan burung.
Warna primer	:	Menurut teori Brewster adalah warna dasar yang murni dan berdiri sendiri (tanpa campuran dari warna lain) yaitu merah, kuning, dan biru.
Warna sekunder	:	Campuran dari dua warna primer yang berbeda, misalnya warna *oranye* dibuat dengan mencampurkan warna merah dan kuning, hijau dibuat dengan mencampurkan warna biru dan kuning, ungu dibuat dengan mencampurkan warna biru dan merah.
Warna tersier	:	Kelompok warna yang satu ini dihasilkan dari pencampuran dua warna tertier sehingga menghasilkan warna ketiga. Contohnya adalah biru dihasilkan dari perpaduan ungu dan hijau, merah dari oranye dan ungu, kuning dari hijau dan *oranye*.
Ragam hias dekoratif	:	Jenis seni yang digunakan untuk menghias atau mempercantik sebuah objek, misalnya bangunan, gerabah, dan pakaian. Seni dekoratif memiliki pola dan motif.

Dekoratif floral	:	seni dekoratif dengan motif dedaunan yang dilipatgandakan berdasarkan pola tertentu. Misalnya batik.
Dekoratif geomteris	:	seni dekoratif dengan motif bidang-bidang geometris yang dilipatgandakan berdasarkan pola tertentu. Misalnya ubin, keramik atau tegel rumah.
Tekstur	:	tampilan objek dalam seni rupa dengan menggunakan indera peraba. Misalnya tampak kasar, halus, atau berongga.
Tesktur nyata	:	tampilan objek seni rupa dengan cara diraba secara langsung, misalnya lukisan dari serbuk marmer, pasir atau cat yang tebal.
Tekstur maya	:	tampilan semu objek seni rupa dengan menggunakan indera peraba, misalnya lukisan pohon serat-seratnya tampak kasar padahal sebenarnya begitu halus

Daftar Pustaka

Efland, Arthur D. (1990) A History of Art Education. Teacher College Press

Arnheim, Rudolf (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press

Muhirah Dra., M.Pd., Nurbaiti S.Pd. M.Pd (2018) Dasar-dasar Seni dan Desain. Siyah Kuala University

Cees W. De Jong, Klaus Klemp, Erik Mattie (2017). Ten Principles for Good Design. Prestel

Abduh, Moch. (PJ). (2019) Panduan Penilaian Tes Tertulis. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta

Abduh, Moch. (PJ). (2019) Panduan Penilaian Kinerja. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta

https://www.merdeka.com/gaya/3-kreasi-cara-membuat-bunga-dari-sedotan-plastik-kln.html

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://saintif.com/unsur-seni-rupa/tekstur-seni-rupa/

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://sidu.id/id/berita/cara-membuat-dekorasi-bendera-dari-kertas-origami

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://www.gambar.pro/2010/04/76-gambar-dekoratif-yang-mudah-terlihat.html

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://moondoggiesmusic.com/jenis-motif-geometris/#gsc.tab=0

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://id.nctodo.com/make-simple-stamp-out-of-potato

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Hokusai-fuji7.png

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

https://wonderfuldiy.com/diy-piggy-banks/

Diunduh tanggal 16 Februari 2021 pukul 09.30 WIB

Profile Penulis

Nama Lengkap : Sam Indratma

E-mail : -

Instansi : -

Bidang Keahlian : Seniman dan Penulis

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Mural Blues, Via Via Kafe Kembara, Yogyakarta, Indonesia, 1997.
2. From Horror To Hope, *Three dimensional object, paper mache, French CulturalCenter* [CCF], Yogyakarta, Indonesia, 1998.
3. Begadang Iii, *Work with papers, Lontar Gallery,* Jakarta, Indonesia, 2001
4. The Interpretation Of Sureq La Galigo, *Concourse, Esplanade theatres on the bay, Singapore*, February13 – March 28, 2004.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:

1. Melayang, Pameran mural komik di halaman rumah di Nitiprayan Pementasan ini melibatkan 13 aktor dan aktris di Yogyakarta, Indonesia. 1997.
2. Sakit Berlanjut, Proyek seni publik dengan venue di berbagai ruang publik Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia. 1999.
3. Les Paravent, Panggung artistik untuk Teater GARASI, Surabaya, Jakarta, Indonesia. 2000.
4. Galeri Publik Apotik Komik, Pendirian galeri jalanan umum selama satu tahun. Enam seniman muda dari Jakarta dan Yogjakarta berpartisipasi dalam pameran untuk proyek ini. 2000-2001.

Profile Penulis

Nama Lengkap : Muhamad Faisol Mufid

E-mail : mailto.fkamandobat@gmail.com

Instansi : Peneliti di Abdurrahman Wahid *Center for Peace and Humanities* Universitas Indonesia, Jakarta

Bidang Keahlian : Seniman dan Penulis

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Peneliti di Abdurrahman Wahid Center for Peace and Humanities Universitas Indonesia (AWCPH-UI), Jakarta

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia (FISIP-UI), Jakarta

Pameran dan Penelitian 10 Tahun Terakhir:

1. Pameran Virtue: The 8th of Abdurrrahman Wahid Center for Pace and Humanities Universitas Indonesia (AWCPH-UI), Jakarta (2020)
2. Pameran Minna Minkum Nusantara, AJBS Gallery, Surabaya (2019)
3. Ontologi dalam Lanskap Multitude: Seni Lintas Media dan Globalisasi, Pameran Derau Jawa Hanafi, Galeri Nasional Indonesia, Jakarta (2016)

Profile Penelaah

Nama Lengkap : Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd

E-mail : bas@upi.edu

Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia (1999-sekarang);
2. Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung (2000 - sekarang)
3. Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) (2000 – 2015)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997);
2. S2 Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010); dan
3. S3: Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019-sekarang).

Profile Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Adam Wahida, M.Sn.

E-mail : adamwahida@staff.uns.ac.id

Instansi : Universitas Sebelas Maret

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

Dosen Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Sebelas Maret

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 IKIP Yogyakarta Pendidikan Seni Rupa 1991- 1997
2. S-2 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2006-2008
3. S-3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2010- 2015

Judul Buku dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:

1. Masa Depan Keindahan dalam Rezim-Rezim Seni Kini. Judul Naskah: Keindahan dalam Keseharian dan Peduli Lingkungan Melalui Proyek Seni tahun 2017 Galeri Nasional Indonesia
2. LIAC vs SOLO Jejak Seni Komuniti Judul Naskah: Praktik Penciptaan Seni Berbasis Budaya Lokal 2015FSSR UiTM Melaka Malaysia
3. 39 Karya Inovasi UNS untuk Indonesia Judul Naskah. Pengembangan Keramik dengan Memanfaatkan Kain Perca Batik 2015 UNS Press
4. Inovasi Untuk Negeri Tahun 2013: udul Naskah: Perajin Gitar Desa Mancasan Kabupaten Sukoharjo 2013 UNS Press
5. Pendalaman Materi Seni Budaya (Modul PLPG) 2012 FKIP UNS

Profile Penyunting

Nama Lengkap : Samsul Bachri, S.PdI

E-mail : gibranrazendra14@gmail.com

Instansi : SMAN2 Kab.Tangerang

Bidang Keahlian : Guru Seni

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. SMPN 1 Kronjo 1998-2001 Mengajar Seni Musik
2. SMA Mandiri Balaraja 2000-2002 Mengajara Seni Musik
3. SMIP Pariwisata Gema Gawita Tangerang 2001-2003 Mengajar Seni Musik
4. MA Alfalihiyah Kemuning Kresek 2001-2004 Mengajar Seni Musik
5. SMA Yaspih-Rajeg 2004-2008 Mengajar Seni Musik
6. MAN 3 Tangerang 2016-2017 Mengajar Seni Musik
7. SMAN 21 Tangerang 2006-2008 Mengajar Seni Musik
8. SMKN 5 Mauk 2007-2008 Mengajar Seni Musik
9. SMK AVICENA 2007-2009 Mengajar Seni Musik
10. SMAN 26 Kab.Tangerang 2008-2014 Mengajar Seni Musik
11. SMAN 2 Kab.Tangerang 2005 sampai dengan sekarang Mengajar Seni Musik

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

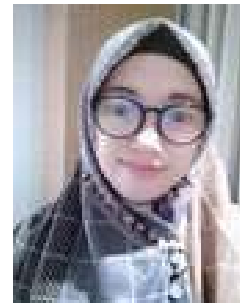
1. S1 Pendidikan terakhir PAI (STAI Fatahillah Serpong Tangerang Banten) Lulusan 2005

Profile Penyunting

Nama Lengkap : Nia Oktaviani Marisyah, S.Pd

E-mail : niaoktavianimarisyah@gmail.com

Instansi : SMAN 1 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru Matematika

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Guru Matematika SMP Negeri 10 Kota Serang (2015 - 2018)
2. Guru Matematika SMA Negeri 1 Pandeglang (2018 – Sekarang)
3. IN (Instruktur Nasional) Guru Pembelajar Jenjang SMP (2016)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
   Pendidikan Matematika 2014

Profile Penyunting

Nama Lengkap : Muhammad Iqbal Bukhari

E-mail : bukhariiqbal16@gmail.com

Instansi : Teknisi Aqua Culture (2020)

Bidang Keahlian : -

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Supervisor bidang Aquascape di Aquaplanta BSD Tangerang (2019-2020)
2. Teknisi Tambak Udang Pemalang (2020)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Teknologi dan Manajemen Perikanan Budidaya, Institut Pertanian Bogor (IPB) (2013 – 2018)

Profile Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Mochamad Suprayogie, ST

E-mail : avanza_cs1@rocketmail.com

Instansi : SMKN 2 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru TIK Komputer

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. System Analyst Data Center and Application Developer at 2012 - 2014 di BLUD RS Sekarwangi Kabupaten Sukabumi
2. Data Center System Analyst and Report Data at 2014 – 2015 di PT. Agricon Putra Cipta Optima Terminix - Jakarta Timur
3. Guru Network Computer Engineering and Programming 2016- 2020 di SMKN 2 Pandeglang Banten

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Universitas Muhammadiyah Sukabumi S1 Teknik Informatika

Profile Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Kamilul Muttaqin, S.Pd

E-mail : kamilulmuttaqin@gmail.com

Instansi : SMKN 2 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru Matematika

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Guru Matematika SMKN 2 Pandeglang (2012 - sekarang)
2. Tim Penyusun E-book Assisten Laboratorium Komputer Matematika Untirta (2010 – 2012)
3. Tim Desainer dan Ilustrator UNTIRTA PRESS (2019 – 2020)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa STRATA
   Pendidikan Matematika 2014
2. PPG Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
   Pendidikan Profesi Guru Matematika 2019

Judul Buku yang Pernah Di Desain dan Tahun Terbit 10 Tahun Terakhir:

1. Produksi Pertanian Berkelanjutan
2. Jaringan Komputer
3. Revitalisasi Pengelolaan Hutan
4. Potret Pembangunan Industri
5. Etika Keperawatan
6. Analisis Spasial
7. Pendidikan Agama Islam I
8. Prosiding 2019 TRAS UNTIRTA
9. Fisika Matematika II
10. Revolusi Industri 4.0 Bisnis Berbasis Internet

Profile Ilustrator

Nama Lengkap : Tri Hendro Irawan, M.Kom

E-mail : trie.hendro@gmail.com

Instansi : SMKN 2 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru Komputer TIK

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1. Guru TIK SMKN 2 Pandeglang 2015 s.d sekarang
2. Dosen Universitas Mathla'ul Anwar 2018 s.d sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1 Universitas mathla'ul Anwar Sistem Informasi 2010-2014
2. S-2 Universitas Budi Luhur Strata 2 Ilmu Komputer 2015-2017

Profile Ilustrator

Nama Lengkap : Muhamad Erdi Pratama, S.Kom

E-mail : muhammaderdi4@gmail.com

Instansi : SMKN 2 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru Multimedia

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

1. Guru TIK SMKN 2 Pandeglang 2017 s.d sekarang
2. Freelance Desaigner Grafic

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1 Universitas Serang Raya 2011-2015

Profile Ilustrator

Nama Lengkap : Shandi Destian, S.Kom

E-mail : shandi.destian@gmail.com

Instansi : SMKN 2 Pandeglang

Bidang Keahlian : Guru Multimedia

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir

1. Guru TIK SMKN 2 Pandeglang 2017 s.d sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1 Universitas Serang Raya 2011-2015